GRATUITA creativefuturegames.es ENERO 2017 N 63



ANALISIS
BATTLEFIELD 1
REVIVE LA PRIMERA GUERRA MUNDIAL

ANALISIS
FINAL FANTASY XV
UN NUEVO CAMBIO EN LA FANTASÍA

CALL OF DUTY INFINITE WARFARE

LA MEJOR HISTORIA DE LOS ÚLTIMOS AÑOS

• DRAGON BALL XENOVERSE 2 • RE7 BIOHAZARD • WORLD OF FF •

EDITORIAL

#REVISTAFORGAMERS

SIGUENOS EN 

DIRECTOR & COMMUNITY MANAGER
BIBIANO RUIZ

MAQUETACION & EDICIÓN
CRISTINA USERO

REDACTOR JEFE & MODERADOR WEB

ANGEL CORRALES

REDACCION
CORAL VILLAVERDE
ISA GARCIA
RAMON GOMEZ



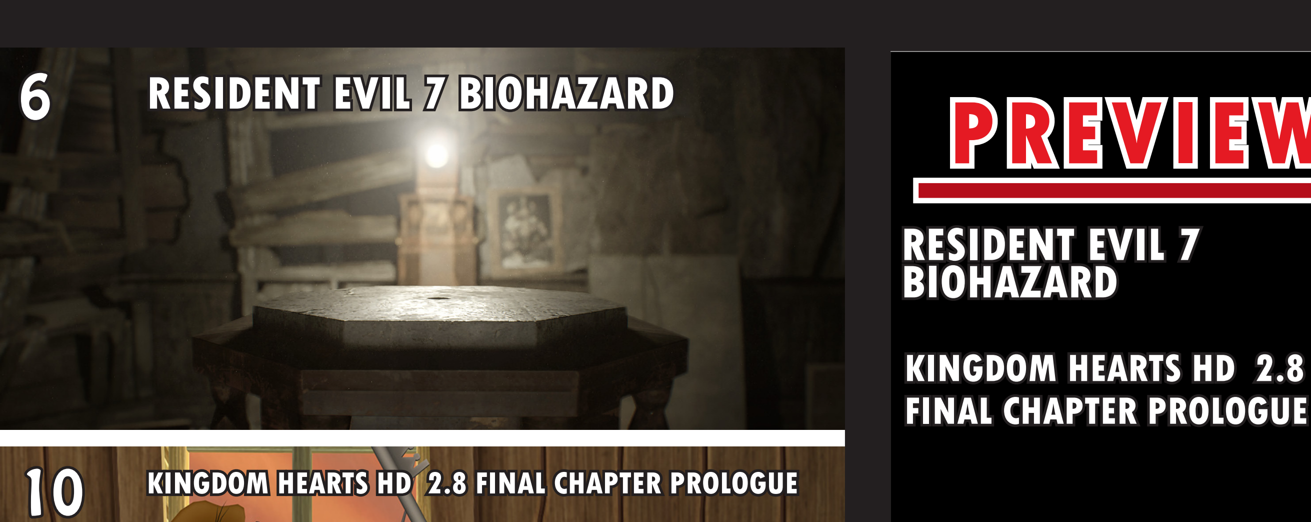
CREATIVE FUTURE GAMES Nº63

ENERO 2017

¿SAGA O JUEGO INDEPENDIENTE? Un tema muy interesante del que poco se habla pero mucho se hace es la forma de valorar un juego dentro de una saga. Que quiero decir con esto, que muchas veces la forma de valorar y puntuar un juego como puede por ejemplo un Assassin's Creed, un Fifa o un Call of Duty se hace basándose en el desarrollo de la saga, en la continuación, en su posición dentro de un línea imperceptible pero cierta. ¿Sería distinta la nota que tendría Fifa17 si lo comparamos con Fifa16 o si fuera el primer juego de EA como simulador de futbol? ¿Y de Call of Duty Infinite Warfare si no hubiera más juegos de la saga? Creo que todos coincidimos en que no es la misma respuesta, entonces ¿Crees que es justo dar una nota basándonos en el juego anterior? También pienso que mucho coincidiremos en que no. La valoración de un videojuego no es fácil, poner una nota que resuma su valor tampoco lo es, pero el mercado lo pide, pide que etiquetemos cada juego y que lo coloquemos en un ranking, pero ¿Por qué un juego que tiene unos gráficos intachables, una historia profunda, una jugabilidad de escándalo y la mejor banda sonora del mercado tiene que tener un valoración más baja si es 'continuista' con el juego del año pasado? Pienso que esto es más serio de lo que parece y muchas compañías quiebran por las malas notas, viendo como sus juegos no son malos, ni siquiera buenos, son muy buenos pero que no alcanzan la nota que se merece, ¿Crees que la prensa debería diferenciar dos notas en sus reviews? ¿Una para los seguidores de la saga y otra para las nuevas incorporaciones? Ahora te toca hablar a ti.

Bibiano Ruiz (@Beaves83)
Director

contacto: prensa.CreativeFuture@gmail.com











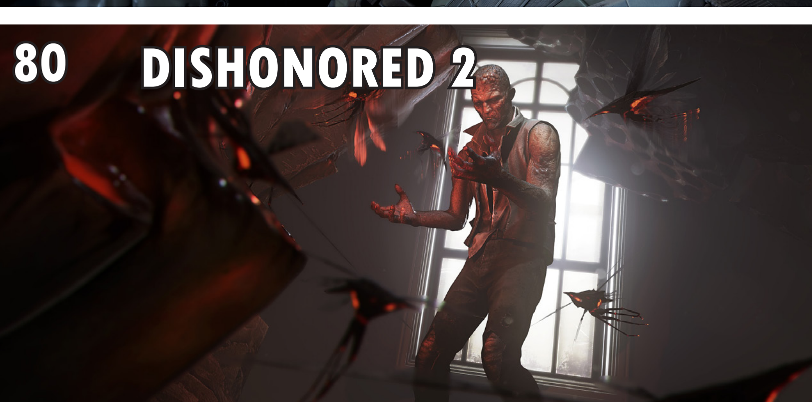
PREVIEWS

REPORTAJES

ANALISIS









RESIDENT EVIL biohazard

Vuelve a sus orígenes con esta juego en primera persona

Con esta edición del juego buscan fijar un nuevo rumbo para la saga Resident Evil aprovechando las raíces y creando una nueva puerta hacer el horror más terrífico de los últimos años, pudiendo disfrutar de él a partir del 24 de enero en Playstation 4, Xbox One o PC



Está ambientado en una América rural moderna y tiene lugar tras los dramáticos sucesos de Resident Evil® 6 con una vista en primera persona, volviendo a sus orígenes jugables, algo muy criticado en las últimas entregas, por lo que tendremos un verdadero survival horror como los de hace 20 años caracterizado por la de exploración y tensa atmósfera que representa esta saga.

Un dramático giro en la serie hacia la vista en primera persona con un estilo fotorrealista potenciado con la tecnología del nuevo motor de juego de Resident Evil de Capcom, Resident Evil 7 ofrecerá un nivel de inmersión sin precedentes haciendo sentir el terror más espeluznante más cerca y profundo que nunca.

¿No puedes esperar más? Pues como seguro que serás miembro de Playstation Plus, estas de suerte. Los suscriptores de PlayStation Plus ya se pueden descargar la demo de avance independiente "Beginning Hour", y experimentar un adelanto de lo que les espera en Resident Evil 7 biohazard cuando se lance en enero del próximo

>>

RESIDENT EVIL 7 BIOHAZARD

PLATAFORMAS: PS4, XBO, PC

GENERO: ACCION - SURVIVAL HORROR

REALIZADO POR BIBI RUIZ

año. Basada en "KITCHEN", la demo técnica para PlayStation VR del año pasado, los sucesos en "Beginning Hour" verán como nos despertamos dentro de una ruinosa choza ubicada en una siniestra mansión de una plantación. ¿Seremos capaces de salir de allí sanos y salvos?

Si ya te han entrado ganas de comprarlo, aprovecha la campaña de reserva para pillarte la edición Lenticular que estará únicamente disponible en el lanzamiento, y muestra una exclusiva carátula, manteniendo el mismo precio.

Para los amantes de las ediciones coleccionistas, esta os va a encantar. Lo más impresionante de esta edición es que incluye una réplica de la Mansión de la familia Baker, si, una mansión de 18 centimetros completa para ti. Además de eso, por supuesto tenemos una copia del juego, un libro de arte del 20 aniversario de Resident Evil, un pendrive de 16GB con forma de dedo, 5 litografías con arte de Resident Evil 7 biohazard, una carátula alternativa para la copia del juego y el Pack de Supervivencia: Set de Acción (incluye una serie de artículos útiles, una misteriosa moneda de la fortuna y un desbloqueo instantáneo del desafiante nivel de dificultad "Manicomio").

El juego sale a la venta el 24





DISNEY Y SQUARE ENIX SIEMPRE JUNTOS

KINGDOM HEARTS no nos abandona y continua trayendo nuevos juegos, y esta vez contamos con un recopilatorio

KINGDOM HEARTS HD 2.8 Final Chapter incluye KINGDOM HEARTS X [chi] Back Cover (escenas inéditas del misterioso encuentro con los augures, los cinco Maestros de la llave espada) y los juegos KINGDOM HEARTS Dream Drop Distance HD y Kingdom Hearts 0.2 Birth by Sleep – A fragmentary passage.

Para los que no conocéis la saga, esta se compone de una serie de juegos de rol creada en colaboración entre Disney Interactive y Square Enix. Desde el lanzamiento del primer KINGDOM HEARTS en marzo de 2002 para el sistema de entretenimiento informático PlayStation®2, la serie se ha ampliado con varias entregas adicionales. Esta saga celebró su décimo aniversario en marzo de 2012 y hasta la fecha se han vendido más de 21 millones de unidades en todo el mundo. Si echáis mano de antiguos números de Creative Future encontréis muchos de sus análisis. Por separados como ya he comentado tenemos:

Kingdom Hearts [Dream Drop Distance] HD. Una versión totalmente remasterizada en alta definición del juego de 2012 Kingdom Hearts 3D [Dream Drop Distance] donde podremos controlar a Sora y a Riku, cada uno con sus propios movimientos, en un argumento que guardará cierta conexión con Kingdom Hearts III. El Rey Mickey y Yen Sid se preparan para una amenaza inminente, proponiendo a Sora y Riku que afronten el examen para ser Maestros de la Espada Llave. Así, Sora y Riku son enviados a los Mundos Durmientes, donde deberán enfrentarse a enemigos y encontrarán nuevos aliados.

Si logran pasar la prueba con éxito, se les otorgará la consideración de Maestros de la Espada Llave. En este juego disfrutaremos de movimientos rápidos y sin esfuerzo, al tiempo que interactuamos con el entorno y realizamos ataques acrobáticos. Aparecen nuevas criaturas, n Dream Drop Distance aparecen nuevos personajes conocidos como Dream Eaters. Estos extraños seres tienen dos funciones principales. Ellos pueden servir tanto como valiosos aliados de combate, pero también como temibles enemigos que devoran las pesadillas de los protagonistas. Re-

KINGDOM HEARTS HD 2.8 FINAL CHAPTER PROLOGUE

PLATAFORMAS: PS4

GENERO: ACCION - ROL

REALIZADO POR CRISTINA USERO

cluta a más de 50 tipos diferentes de espíritus como aliados para luchar junto a los protagonistas. Nuevos mundos estarás a nuestra disposición, La Ciudad de las Campanas (de la película El Jorobado de Notre Dame) hacen su debut en la serie.

Kingdom Hearts 0.2 Birth by Sleep: - A Fragmentary Passage. Nuevo y completo episodio jugable que enlaza con la historia de Kingdom Hearts III, toma lugar después de la historia de Kingdom Hearts Bitrh by Sleep desde la perspectiva de Aqua. Este juego está desarrollado con el motor Unreal Engine 4 y contará con nuevo episodio completamente jugable.

Kingdom Hearts X [chi] Back Cover (vídeo). Un nuevo vídeo en alta definición que narra la misteriosa leyenda de los Foretellers y que conecta los acontecimientos iniciales de la historia de la serie que se mostrarán en el futuro juego para móviles Kingdom Hearts Unchained X [chi].

Este completo recopilatorio verá la luz en 24 de enero de 2017 en exclusiva para Playstation 4, y aún estas a tiempo de conseguir la edición limitada donde además de todo el contenido nombrado dispone de un exclusivo pin de Disney Oficial de coleccionista, sin coste adicional.



Razer™



OPTIMIZADO PARA COMPETIR

Razer Raiju es el primer mando para Playstation 4 que presenta Razer, un mando con botones programables, ergonomía optimizada y un panel de control que ofrece la ventaja competitiva en cada torneo

Este mando ha sido diseñado para dominar en cada torneo competitivo. Viene equipado con una completa pantalla de control para una personalización total, así como una ergonomía que permite desde la comodidad tener la ventaja competitiva.

El mando Razer Raiju es el resultado de una intensa colaboración con Sony Interactive Entertainment Europe (SIEE), así como innumerables pruebas de prototipos por los mejores jugadores de esports del mundo, asegurando con ello una compatibilidad total con la consola PlayStation®4, así como un producto con un rendimiento valido para torneos profesionales.

Llega con 4 bumpers y triggers totalmente programables, así como cuatro botones de acción de hiperespuesta, siendo esta una tecnología propia de Razer que funciona como un switch mecánico, para una activación precisa y rápida, así como confirmación táctil. Los dos bumpers extras en los laterales, así como los triggers desmontables en la parte inferior pueden remapear cualquiera de los otros botones del mando, con la capacidad de realizar configuraciones personalizadas.

El diseño del mando iene con un diseño optimizado, dotado de un peso equilibrado y unos agarres diseñado para poder disfrutar con comodidad de largas sesiones de juego. Esta característica ha sido aprobado por los mejores jugadores del mundo en

>>

ESTE MANDO CAMBIARÁ TU MODO DE JUGAR

consola, como Tyler "FeLonY" Johnson y Brice "Faccento" Faccento , jugadores que han formado parte de la plantilla de Team eLevate en Call of Duty.

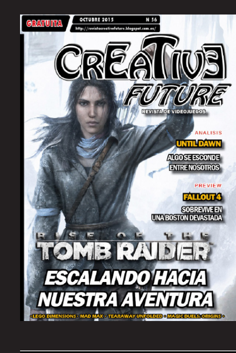
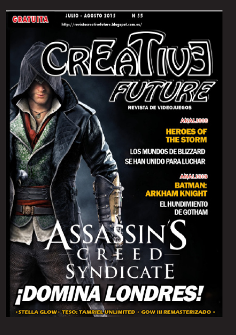
El panel frontal permite un acceso rápido e intuitivo a un conjunto de funcionalidades. Desde el intercambio de los 2 perfiles, mutear el micrófono o ajustar el volumen del juego. En la parte baja del panel hay un conector jack 3.5mm que sirve como conector de audio y de micro.

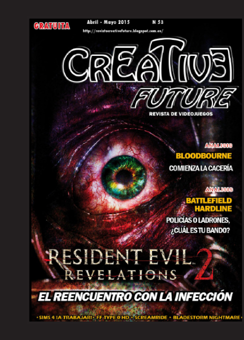
Para contar con una baja latenciael mando Razer Raiju se conecta a la consola mediante un cable de fibra trenzada con conexión Micro-USB, el cual se puede quitar para un mejor transporte, y no solo eso, el mando viene con una funda de transporte para una mayor protección y comodidad durante desplazamientos.

"Empezamos a dotar del arsenal necesario para jugadores de consola con el Razer Onza en 2010, estableciendo nuestros estándares desde el primer minuto. Ahora en 2016, seguimos comprometidos a que los jugadores profesionales y amateur de consola tengan lo mejor para optar a puestos en podio.", declaró Min-Liang Tan, Cofundador y CEO de Razer. "PlayStation®4 ha aportado a esta generación la potencia y mejor rendimiento que jamás se haya visto en un Sistema de videojuegos, por lo que estamos muy contentos de trabajar mano a mano con SIEE y desarrollar el mando más versátil, confiable y mortífero de la historia.

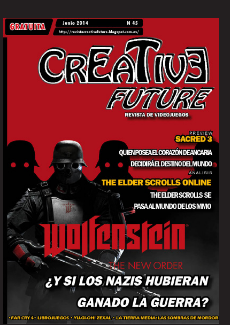
El precio de este mando es de 169.99 euros, y se puede comprar ya en la página oficial de razer Razerzone.com

Más de 60 números publicados







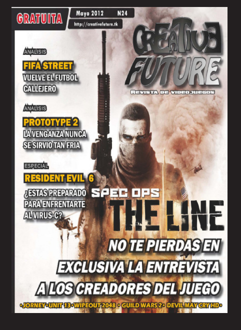






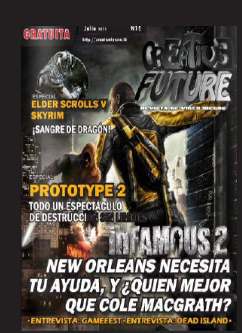























REVIVE LA PRIMERA GUERRA MUNDIAL

Gracias a DICE y Electronic Arts podemos disfrutar de este título que con tanta ansia hemos esperado desde que fue anunciado

En Battlefield 1 nos metemos en la primera guerra mundial, en los albores de la Guerra Total en una experiencia de escala épica sin precedentes con multitud de nuevas mecánicas de juego. El juego cuenta con un destacable modo historia en el cual casi a modo de tutorial nos enseña como jugar a Battlefield y como usa todo lo que ofrece de una manera perfectamente enlazada y colocada para hacer que esta sea llamativa. Reviviremos seis historias de guerra, siendo personajes distintos, quitando protagonismo a los personajes y dando importancia a la historia que están contando, un detalle más que destacable que no estamos muy acostumbrados a ver en el mercado actual.

Es difícil describir con palabras la calidad, y la realidad que nos ofrece el entorno gráfico de este juego, simplemente increíble el nivel de detalle que tienen tanto escenarios como personajes, y no hablemos de las armas. Battlefield 1 ha puesto el listón muy alto para los juegos venideros, y más para juegos de este estilo que necesitan un tiempo de respuesta tan rápida con partidas frenéticas. El efecto de las balas, el movimientos de los vehículos, el escenario que se va destrozando, todo, todo será magnifico, disfrutaremos un montón de este juego por el gran realismo que nos ofrece. Si es cierto que la cantidad de armas se ha recudido respecto a anteriores entran, pero han preferido hacer este sacrificio a cambio de dar más realismo a la guerra ofreciendo solo las armas de la época.

Si no has probado ningún Battlefield, que lo creo difícil o casi imposible, recordaros o deciros que estamos antes mapas enormemente grandes y barbaros. Nos pasaremos mucho tiempo recorriendo los escenarios para a veces morir sin haber hecho nada más que andar. Pero eso sí, al morir tendremos varios puntos donde volver a salir, algo realmente bueno





PARTIDAS MULTIJUGADOR DE HASTA 64 JUGADORES

por si queremos salir cerca de un aliado para ayudarlo o cerca del punto que anteriormente queríamos alcanzar. Posiblemente estemos ante el Battlefield más dinámico e inmersivo de la saga, el cual mejora la experiencia multijugador gracias a todo esto.

Todas las batallas que vivamos serán distintas aunque estemos en los mismos escenarios. La gran variedad de posibilidades que nos ofrece Battlefield 1, los vehículos que tendremos disponibles para manejar, la cantidad de jugadores en el escenario, la destrucción de este con cada disparo o movimiento, y el clima que nos envuelve hacen que nunca nos sintamos como un dejavu, siempre nos sentiremos en partidas únicas y vivencias disfrutables desde el primer minuto que saltamos al campo de batalla. ¿Lo bueno de esto también? Que hoy hay barreras, podremos romper lo que queramos pero lo malo es que ningún lugar será seguro durante mucho tiempo. Cúbrete en una pared pero como un tanque le dé porque romperla… has muerto amigo. El realismo de esto es lo que deja la guerra, cuando más dure la guerra, cuanto más sangrienta sea, más desolado quedará el entorno, dejando un escenario tétrico, un escenario que ha sufrido una verdadera guerra campal.

¿Qué es lo que buscamos de este juego? Las partidas multijugador. La experiencia multijugador que vivimos es extrema. Al final lo que queremos de un Battlefield es disfrutar de sus partidas multijugador donde podremos jugar hasta 64 jugadores. Si aún no habéis jugado y queréis hacerlo, correr y prepararos para sufrir mucho porque los mapas tienen muchos escondites, muchos Han cambiado el sis-





UN CONTROL REALISTA Y MUY DIVERTIDO

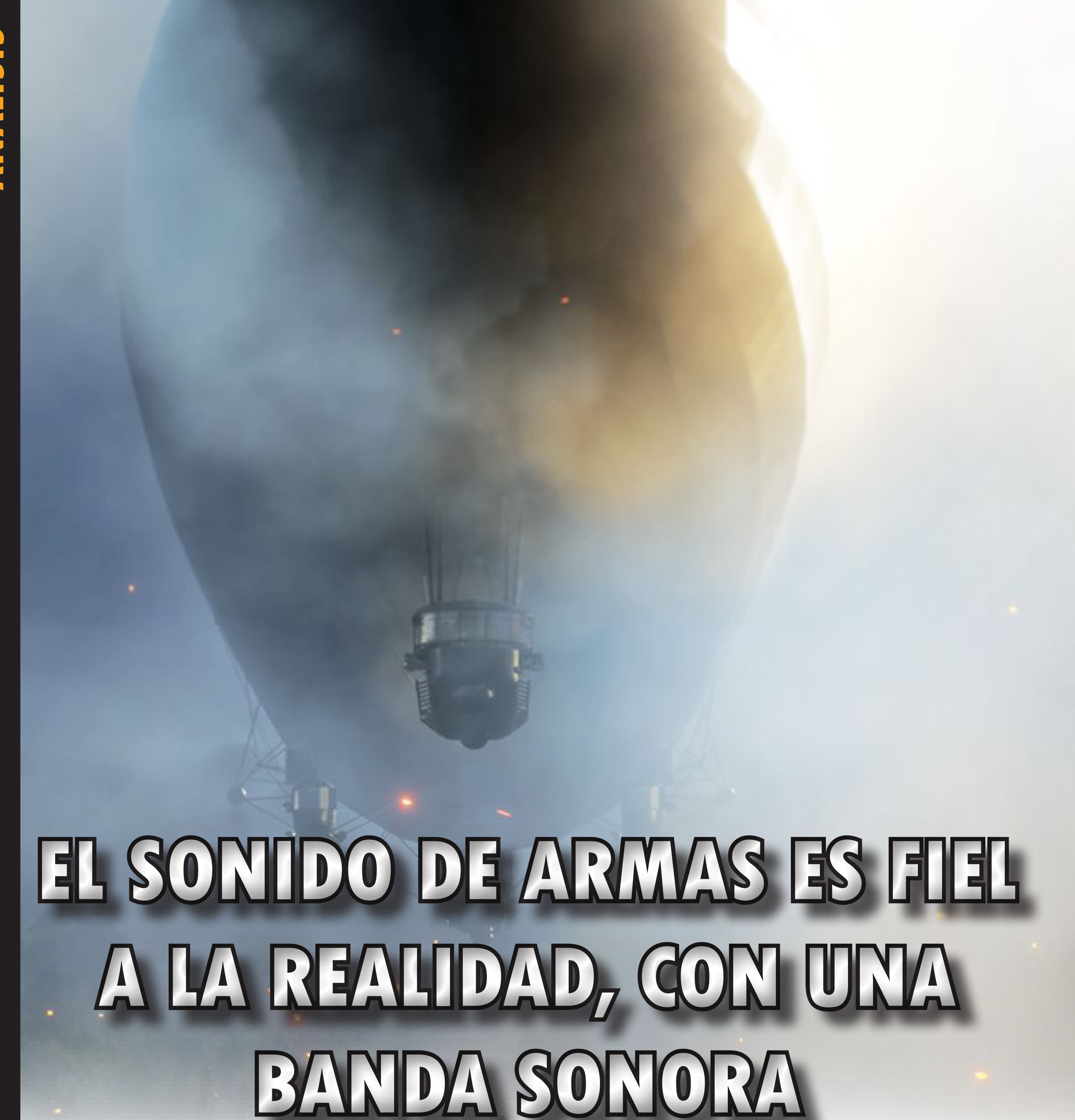
lugares estratégicos, muchos puntos interesantes donde esperar, e incluso cosas peores como encontraros un tanque de frente. Mucha gente ya se ha estudiado los mapas y será difícil comenzar bien, y comenzar con una media de muertes a nuestro favor, pero si dedicáis tiempo y sois pacientes mejorareis, poco a poco, pero mejorareis.

Las armas son más reales que nunca. Los vehículos serán difícil de manejar pero nos dará mucha satisfacción montarnos en cualquier de ellos y manejarlos. Estos cuentan con un aliciente más que agradable y que una vez nos montemos en uno podremos elegir entre unas clases específicas para jugar que nos ayudarán a meternos más en el papel, en el rol que estamos viviendo y por su puesto a mejorar la experiencia, haciendo que siempre sea única y diferente.

Cuatro clases disponibles. No voy a entrar en detalle de cada clase porque son muchos los detalles que realmente afecta a cada uno de ellas pero si os las voy a nombres para que vayáis pensando cual escoger antes de entrar a jugar. Tenemos Asalto, la clase perfecta para acabar con los equipos pesados; Apoyo, si pegar tiros es lo tuyo no lo pienses más; Medico, la clase de moda porque podrán curar y reparar vehículos; y Explorador, perfecto para buscarte un escondite y sacar tu francotirador. Luego como he nombrado tenemos otras clases asociadas a los vehículos que montemos. Seis modos de juegos en el modo multijugador. Los básicos que estamos acostumbrados y algunos nuevos que más que curiosos como el modo donde usaremos las palomas mensajeras o donde viviremos una verdadera batalla de dimensiones épicas. Las partidas serán muy largas aumentando la experiencia hasta límites que cada uno de vosotros tendréis que descubrir. Uno de estos modos nuevos es el de Operaciones donde podremos sumergirnos en una serie de batallas interconectadas que tienen lugar en múltiples mapas.



>>



tema de puntos. Las bajas no serán lo importante sino la cantidad de daño que hagamos. Muy bueno para que no nos quiten nuestro trabajo a última hora, o si dejamos a alguien muy tocado pero sin matarlo que no nos diera nada.

Doblaje totalmente adaptado al castellano, y por supuesto todos los textos. Estamos acostumbrado a esto, pero no por ello hace que tengamos que dejar de nombrarlo y celebrarlo ya que conlleva un gran trabajo por detrás para ofrecernos esta calidad.

Para completar con este review os voy a nombrar el Premium Pass, el servicio de suscripción para



los que realmente quieren experimentar BT1 en todo su contenido. Lo primero de todo será la preferencia. Si compramos este pase tenemos acceso anticipado durante dos semanas a cada uno de los packs que verán la luz. Dos semanas antes de cada lanzamiento, lo que nos dará ventaja estratégica a la hora de probar los escenarios y aprenderlos para cuando lleguen los demás. Vamos a por el contenido de estos cuatro packs: Dos semanas de acceso anticipado a cada pack de expansión, nuevos ejércitos incluyendo Francia en Battlefield 1 They Shall Not Pass y el Imperio Ruso en una próxima expansión; 16 nuevos mapas para el modo multijugador; Nuevas Operaciones y modos de juego; Nuevas Clases de Élite, 20 armas nuevas, Vehículos nuevos, 14 Battlepacks con nuevos aspectos de armas que se ofrecerán cada mes a partir de noviembre y 14 chapas de identificación.

CONCLUSIÓN

Compra obliga y acertada para los amantes de los shooter, los amantes de las guerras, los seguidores de la saga Battlefield y los que quieran revivir todo el esplendor de la primera guerra mundial. Un cambio en los juegos futuristas que vemos actualmente para irnos a nuestra historia pasada controlando vehículos, caballos y atacando a pie con las armas típicas de la época en que viviremos. Escenarios cambiantes y mucho más os espera en Battlefield 1.



UN NUEVO CAMBIO EN LA FANTASÍA

Uno de los títulos más esperados de los últimos tiempos está aquí, llega al mercado en un momento muy bueno, y ahora solo queda ver si está a la altura de las expectativas esperadas

Final Fantasy XV, ese título que se tiró años en el vacío hasta que por fin se presentó en la feria del E3 resurgiendo la ilusión de los amantes de la saga Final Fantasy los cuales ya habían olvidado la existencia de este posible título. Y lo que vamos a ver ahora es si tantos años de espera y sobre todo de desarrollo han valido la pena.

El argumento nos lleva a la guerra que hay entre Lucis y Nifheim, que llevó a años de sufrimiento, viendo por fin una posible línea en el final de esta. Por fin parecía que iba a haber mejores tiempos en Lucis gracias al acuerdo de paz. Sin embargo, el momento en que Noctis, príncipe de Lucis se marcha con sus tres amigos, el Imperio aprovecha la tregua para apoderarse del Cristal, símbolo de Lucis. A la vez que se anuncian las muertes del rey Regis, la dama Lunafreya y del propio Noctis. Un duro argumento que pronto nos dejará a expensas de nuestra suerte y ansias de venganza.

A partir de ahí la aventura comienza acompañados de nuestros tres amigos y del coche que era de nuestro padre por la recuperación de todo lo que era nuestro. La aventura será muy disfrutable ya que Square Enix ha decidido que vivamos esta aventura en compañía, con amigos que claramente tendrán marcados sus principios y sus prioridades, valorando la amistad por encima de todo, y haciéndonos partícipes de ello.

Final Fantasy XV como un buen juego de rol, cuenta con un mundo libre y abierto en el que podremos recorrer sus vastos horizontes mediante nuestros pasos o en nuestro característico coche, sin cargas cargas intermediarias



>>

COMO SIEMPRE LOS RETOS SERÁN MUY EXIGENTES

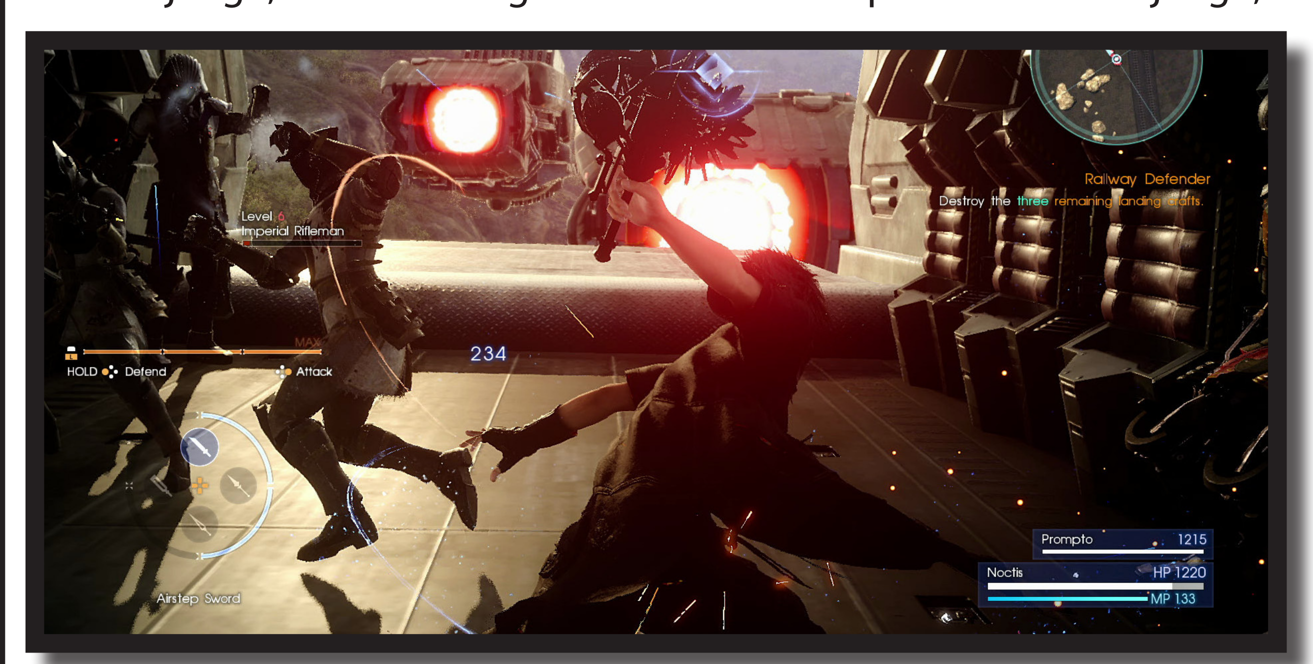
de zonas. También podremos fijar el objetivo para que nos lleve automáticamente y no se nos haga pesado en ciertos momentos el tener que atravesar todo nuevamente. Si nos pasamos mucho tiempo moviéndonos por el mapa y luchando nuestros personajes se cansarán, y ahí es donde entra la tienda de campaña que tendremos que utilizar no solo para recuperar vitalidad, si no para que los personajes puedan seguir tirando. El día equivale a 30 minutos, y dependiendo de según qué hora sea, los enemigos más duros nos lo pondrán difícil. A la hora de los combates, sin ser un RPG por turnos, pero tampoco algo parecido a anteriores Final Fantasy, solo podremos controlar a Noctis y podremos enviar órdenes a nuestros compañeros. Variando entre postura ofensiva o defensiva. Tendremos la opción además de teletransportarnos a enemigos que estén alejados para permitir una mejor dinámica en el combate o a zonas inaccesibles por ellos para lanzar un ataque. Todo el sistema de combate podremos, o más bien deberíamos, aprenderlo gracias al completo tutorial del que incluye el juego, y lo mejor es que no es obligatorio para que los que decidan irse directamente a la aventura, o comenzar una partida nueva, pero lo dicho, recomiendo sinceramente que lo juguéis al menos una vez para descubrir todo lo que ofrece Final Fantasy XV. ntrar en explicar el modo en que subimos personajes, desarrollamos misiones, coleccionables y



Eotras cosas sería muy entretenido y demasiado largo para incluir aquí. Puedo deciros que el juego sigue la línea que entremezcla los actuales juegos de mundo abierto con esa esencia que tiene Final Fantasy para darnos más de trescientas horas de juego, aunque es cierto que si vamos solo a la principal podemos reducirlas considerablemente pero la idea es esa, que el juego te da mucho contenido, y muchas horas para disfrutar a la vez que vamos descubriendo nuevos entornos y vamos conociendo mejor a nuestros personajes. Comentar que el sistema de combate mejora cuando subimos de nivel, una vez tengamos mejores armas y habilidades ira siendo más interesante, Al principio no disfrutaremos tanto de esto, pero conforme avancemos en la historia, y le vayamos metiendo horas al juego, este nos lo agradecerá, y lo notaremos con creces.

La banda sonora, la música de ambiente, el sonido, todo los relacionado por este apartado será espectacular, con la única pega, no siendo pequeña, que el juego no viene en castellano. Esto es algo ya sabido por los seguidores de la saga pero que hay que tener en cuenta para los nuevos invitados. Pero no os preocupéis, porque los textos si estarán todos en castellano por lo que no será difícil seguir la historia.

Gráficamente podemos decir que Final Fantasy XV tiene un estilo muy cuidado de entornos, personajes que logran encajar con el transcurso de nuestros movimientos y momentos que parecen que se nos van a quedar marcados. Pocos juegos llegan a la altura de lo que ofrece este juego,



UN JUEGO, UNA PELÍCULA Y UNA SERIE ¿PODEMOS PEDIR MÁS?

>>

tanto en calidad como cantidad, no podemos decir nada mal sobre este apartado, los escenarios son inmensos, cargados de contenido, llenos de vida, y ofreciendo una experiencia realmente disfrutable. Contamos con todo tipo de escenarios, tanto interiores como exteriores, muchos tipos de entornos, y zonas libres, donde explorar todo lo que queramos o zonas más pasilleras que nos centraran en la historia principal del juego.

Y ahora vamos a una parte extra del juego. Final Fantasy tiene una película. Si, una película que ha salido casi con el lanzamiento del juego, KINGSGLAIVE: FINAL FANTASY XV, n largometraje generado por ordenador donde se entrelazan las complejidades de la guerra, la diplomacia real y batallas épicas en una historia que prepara el terreno para la trama principal del juego FINAL FANTASY XV contando con un reparto estelar en el que Sean Bean (El señor de los anillos, Juego de tronos) le pone la voz a Regis, el soberano de Lucis que ha jurado proteger su reino, mientras que Lena Headey (300, Juego de tronos) es la voz de Luna, la princesa a quien se le ha encomendado entregar el anillo del rey de Lucis al príncipe Noctis, y Aaron Paul (Breaking Bad) hace de Nyx.

¡Tiene una serie! Brotherhood Final Fantasy XV es una serie anime de cinco espisodios que ahonda en los extraordinarios lazos de amistad que unen al príncipe Noctis y a sus tres camaradas, yodos los episodios son gratuitos. Puede ver el tráiler en Youtube https://youtu.be/aDKxAoftYRw.



GENERO: ACCION	PLATAFORMA: PS4, XBO
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA	DESARROLLADORA: SQUARE ENIX

FINAL FANTASY XV

16 www.pegi.info

NOTA 9.4

		HISTORIA	9.4
GRAFICOS	9.9	MUSICA	9.8
JUGABILIDAD	9.4	TRADUCCION	6.0

REALIZADO POR BIBI RUIZ

Para finalizar como siempre hacemos os comento las ediciones que tiene el juego. LA de Day One Edition ya la habréis perdido tal cual, pero no la posibilidad de conseguir su contenido, esta incluía la espada Masamune de la serie Final Fantasy; la edición Deluxe, incluye el contenido de la Day One Edition y además un Steelbook exclusivo con el disco del juego FINAL FANTASY XV, el Blu-ray KINGSGLAIVE y dos contenidos descargables: una carrocería exclusiva para el Regalia y el atuendo de la Casa de Lucis de KINGSGLAIVE; la ltimate Collector's Edition (disponible en exclusiva en Square Enix Online Store), incluye todos los contenidos de la Deluxe Edition y también un exclusivo Steelbook adicional con la banda sonora oficial en Blu-ray (con la música de FINAL FANTASY XV, KINGSGLAIVE y BROTHERHOOD) y el Blu-ray de BROTHERHOOD (que contiene en exclusiva el sexto episodio). Además incluye un libro de arte de tapas duras (192 páginas) y una figura de acción de PLAY ARTS -KAI- de Noctis de edición limitada.

CONCLUSIÓN

Final Fantasy es lo que esperábamos. Sí, es un gran juego, con buena historia, escenarios kilométricos llenos de vida y color, un montón de horas de juego, un sistema de subida de personajes completa, unos personajes con vida propia y todo con ese toque especial que tiene la saga Final Fantasy.



SKYRIM NOS ABRE LAS PUERTAS DE LO IMPENSABLE

La edición que tanto esperábamos para consolas de nueva generación ha llegado al fin, con todo el contenido y mejoras gráficas, ¿Podrás vivir sin ella?

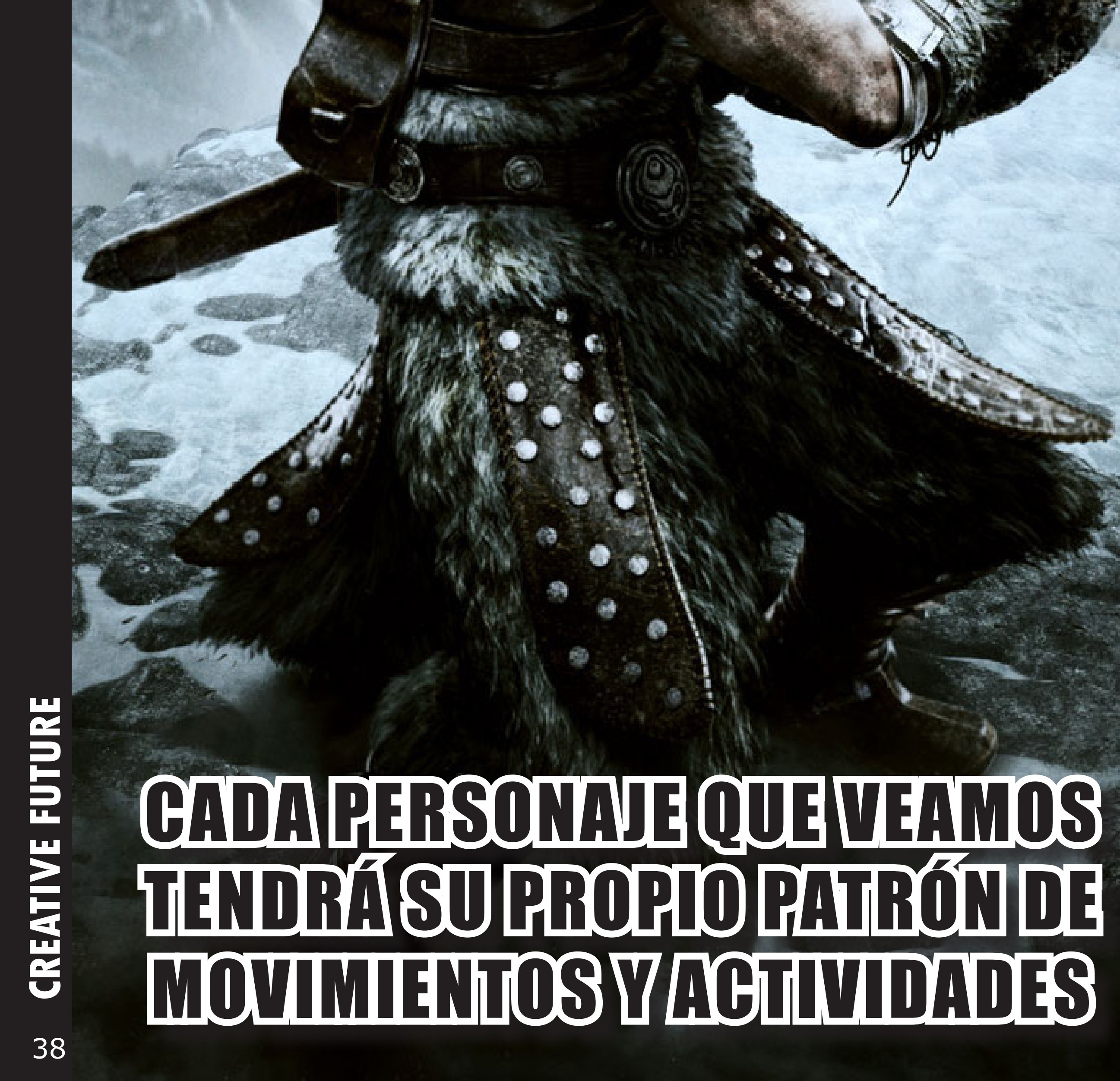
Seguramente no os suene a nuevo el nombre de este videojuego porque incluso teniendo aproximadamente 5 años, aún está en boca de todos cada vez que hablamos de un juego de rol con una gran banda sonora y recuerdos memorables. Visto esta oleada de remakes, remasterizaciones, ediciones especiales y otras que no han parado desde que vieron la luz Playstation 4 Y Xbox One, no era de esperar que tarde o temprano apareciera Skyrim con su lavado de cara. Seguro que si estás leyendo esto no eres nuevo, la gran mayoría que busquen esta edición jugaron a la anterior, y muchos lo habéis completado echando casi un centenar de horas pero aun estas aquí, buscando más, porque incluso después de tanto tiempo aun apetece jugar.

Skyrim Special Edition incluye además del juego completo por supuesto, los tres dlcs que salieron posteriormente (Dawnguard, Hearthfire y Dragonborn) ¿Qué os parece si hablamos de este contenido primero?

Vayamos a la historia principal. Comenzaremos el juego un poco perdidos, igual que el personaje que encarnaremos. Nos veremos apresados juntos con algunas personas más en uno carro de camino a una ciudad en los invernales territorios de Tamriel con intención de ser ejecutados por traición. La historia de nuestro personaje, o más bien del mundo en que nos encontramos la iremos creando nosotros poco a poco, avanzando a través del mundo y según las reacciones que tengamos con la gente con la que hablamos. Un dragón nos librará sin querer de una muerte prematura pero tendremos que correr como pollo mareado sin saber muy bien que está pasando para salvarnos para muy pronto soltarnos en una ciudad donde nosotros decidiremos nuestro camino.

En el juego además de las misiones que pertenecen





CADA PERSONAJE QUE VEAMOS TENDRÁ SU PROPIO PATRÓN DE MOVIMIENTOS Y ACTIVIDADES



al hilo argumental nos encontramos con misiones secundarias, misiones que siempre hacen que juegos de este estilo además de ser largos e intensos sus horas se multipliquen o se tripliquen para darnos mayor número horas de juego. Como es normal es difícil que un juego de esta envergadura lo juguemos más de una vez, porque terminarlo una vez ya nos supone muchísimas horas, así que lo más recomendable es que hagáis todas las misiones secundarias la primera vez y cuidado con lo que soltáis por ahí porque habrá objetos que no podremos volver a conseguirlos.

Durante el juego podremos hablar con cientos de personas, ellas serán las que nos den información para resolver nuestras misiones o incluso las que nos darán misiones secundarias. El juego dispone de una libertad absoluta, la libertad que siempre hemos querido en cualquier juego. Todos los objetos que encontremos podremos usarlos a nuestro antojo, y si eso fuera ya poco tenemos la posibilidad de crear nuestras



NOS ENCONTRAREMOS CON 40 KILOMETROS CUADRADOS DE MAPA PARA EXPLORAR



propias armas y armaduras, aunque para ello tendremos que ir encontrando material o crearlo.

Vamos a ver los DLCs. Dawnguard, Dragonborn y Hearthfire.

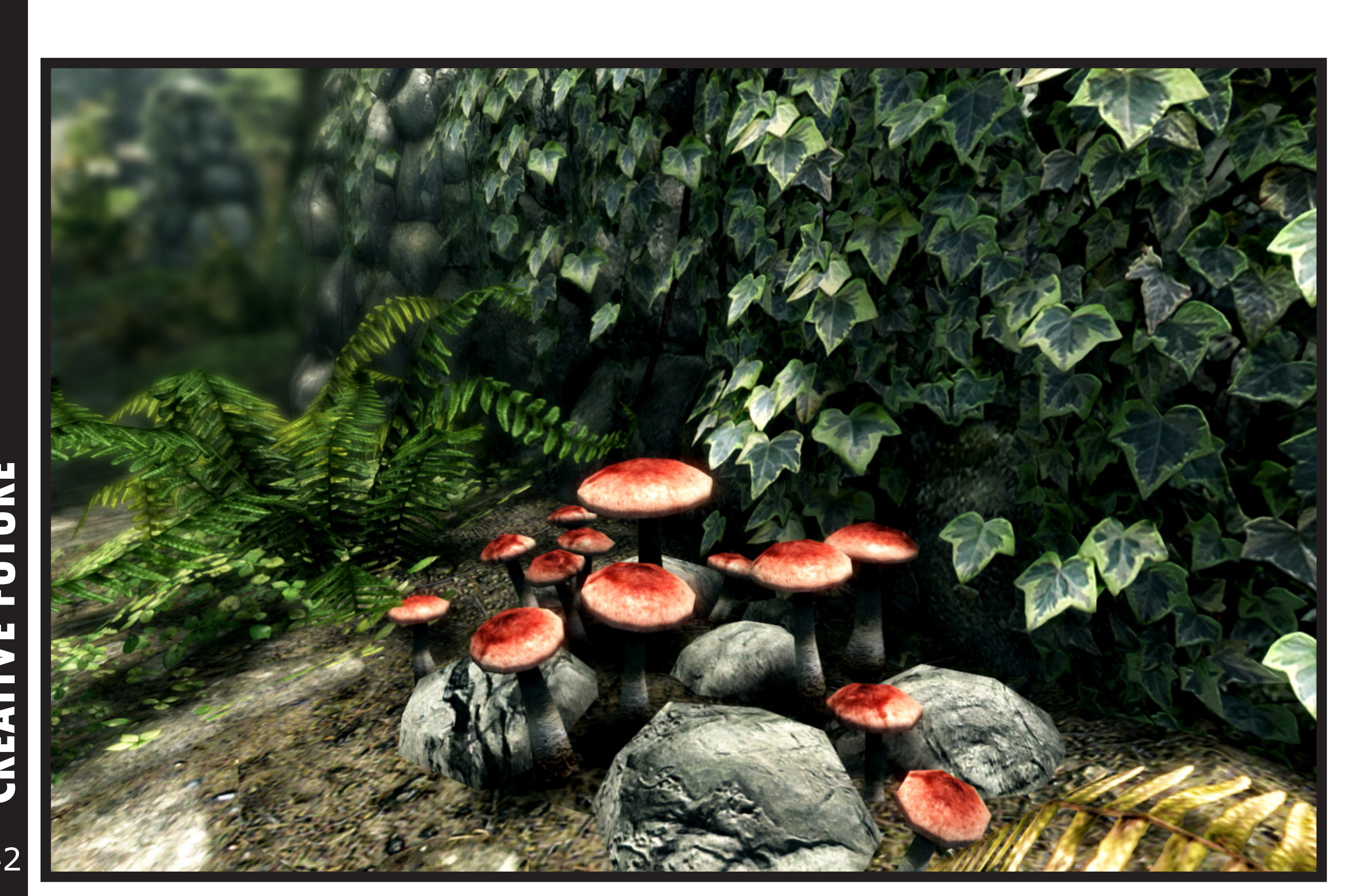
Dawnguard. Los vampiros quieren dominar Skyrim, y para ello cuentan con la ayuda de lord Harkon, el señor de los vampiros. Para conseguir esto, lord Harkon tiene un perturbado plan: acabar con el sol. En tus manos estará la elección de unirte a ellos y desterrar finalmente el sol o luchar junto a la Guardia del Alba para detenerlos. Contaremos con nuevas localizaciones dentro de Tamriel y por supuesto con muchas misiones pertenecientes a cada bando. Si hemos superado el nivel 10 rápidamente nos buscará en alguna ciudad un mensajero que nos dará una nota donde nos llaman para unirnos a la Guardia del Alba. Si no te unes a ellos y por el contrario decides ser un señor vampiro te encontraras con habilidades hasta ahora no probadas, como levitar. Siempre los rivales por excelencia de los Vampiros han sido los licántropos y por ello han recibido unas destacables mejoras con esta expansión.

Dragonborn. Para llegar a esta nueva isla llama Solstheim

tendremos que coger una embarcación desde la ciudad costera de Ventalia. Esta nueva ubicación estará repleta de nuevas mazmorras y misiones. Una de las grandes novedades que incluye es que ahora podremos doblegar dragones a nuestra voluntad e incluso domesticarlos y dispondremos de la posibilidad de obtener nuevos gritos. Nuestra principal misión será acabar con el primer Sangre de Dragón que será el líder de esta nueva ubicación, que tras el despertar de los dragones también ha vuelto y no con buenas intenciones. Igual que en Dawnguard dispondremos de un nuevo arsenal para conseguir, nuevos libros con una grata sorpresa y criaturas no conocidas hasta el momento.

Hearthfire. Esta expansión no nos añadirá misiones, ni armas ni nuevas mazmorras pero si nos dará la posibilidad de invertir nuestro dinero y tiempo para crear una gran mansión. Primero tendremos que ganarnos la confianza de algunos de los tres jarl que nos venden terreno, aunque disponemos de la posibilidad de comprar los tres terrenos y hacernos tres casas. Las tres mansiones que podremos tener serán: Mansión de Villa Lacustre (comprada en Falkreath), Mansión de Heljarchen (comprada en Lucero del Alba) y Mansión Ventera (comprada en Morthal). Cuando compremos nuestros terrenos tendremos que construir nuestra casa desde los cimientos consiguiendo los materiales necesarios: arcilla, piedra, madera, pieles,... ¿Lo mejor de la casa? Que tendremos de todo, desde forja hasta un laboratorio de alquimia pasando por todas las demás herramientas para aumentar nuestras habilidades. ¿Lo peor? Tal vez que no podamos ser el arquitecto de la casa. Solo podremos comprar y añadir lo que queremos pero cada cosa tiene ya su sitio predeterminado y esto nos quita un poco de libertad a la hora de diseñar una mansión a nuestro gusto. Si os sentís solos podéis llevaros a vuestra mujer o esposo e incluso adoptar a dos niños para que estén con vosotros. Pero te aconsejo dejar un buen administrador en la casa para que la vigile porque si no te puedes encontrar con sorpresa inesperadas.





Podría estar durante horas o más bien durante hojas y hojas hablando sobre las cosas que incluye el juego, sobre los



EL LAVADO DE CARA MUESTRA UN JUEGO QUE NUNCA NOS DEJARÁ DE SORPRENDER

detalles que nos vamos a ir encontrando a nuestro paso pero pienso que es suficiente, ahora os toca probar el juego vosotros

La mejora gráfica que ofrece esta edición es considerable, dando un nuevo toque de realidad a la vez que profundidad a los escenarios con brillos y reflejos nunca vistos en la saga. El juego de luces y sombras añade ese gran toque de mejora que nos hacen disfrutar de este juego como si fuese de esta generación.

La gran y novedosa incorporación de esta edición, son los mods. Antes solo disponibles en pc pero ahora han llegado a la consola. No estamos acostumbrados a ese tipo de cosas en consola pero parece que han decidido darnos ese aliciente de juego extra a los jugadores añadiendo estas modificaciones de nuevo contenido, con la única desventaja de que no obtendremos logros mientras tengamos activados algunos de los mods.

Como detalles técnicos podemos contaros que Nvidia y AMD han diseñado controladores específicos para este juego, para aprovechar su gran potencial, y si ya disponéis de una Playstation 4 Pro el juego cuenta con una resolución nativa 4k.

Si eras jugador de pc y no has borrado tu partida anterior, estas de suerte, porque las partidas guardadas en el juego de PC original funcionarán en la versión para PC de Skyrim Special Edition. Solo tienes que copiar las partidas antiguas de Mis juegos/Skyrim en Mis juegos/Skyrim Special Edition. Usa solo las partidas guardadas originalmente que no hayas usado nunca con mods.

GENERO: ROL
PLATAFORMA: PS4, XBO, PC
DISTRIBUIDORA: BETHESDA SOFTWARE
DESARROLLADORA: BETHESDA SOFTWORKS

18 www.pegi.info

NOTA 9.1

SKYRIM SPECIAL EDITION

GRAFICOS	9.1	HISTORIA	8.9
JUGABILIDAD	9.0	MUSICA	9.2
		TRADUCCION	10

REALIZADO POR BIBI RUIZ



CONCLUSIÓN

Solo con leerle el título, y saber que has llegado hasta aquí, no hace falta que te recomiende hacerte con una copia del juego porque ya lo estarás pensando. El juego viene como lo conocíamos pero con muchas mejoras gráficas, el añadido de contenido extra y los mods ofreciendo un centenar de horas de juego. Skyrim Special Edition es la muestra de que muchos juegos saben envejecer muy bien.



CONTINUA LA FÓRMULA DEL PRIMER XENOVERSE

Dragon Ball Xenoverse 2 usa la fórmula que funcionó con el primer juego y lo aprovecha para incluirle mejoras y más contenido. Conviértete en viajero del tiempo y no dejes que la historia cambie

El juego tiene lugar años después de los acontecimientos del Dragon Ball Xenoverse original donde asumiremos el papel de patrulleros del tiempo con la misión de reencauzar una vez más la historia del mundo de Dragon Ball a su curso correcto donde contamos con un diseño de juego y gráficos mejorados, además de una nueva metrópoli llamada Conton City, siete veces mayor que la metrópoli anterior.

No dura mucho tiempo la historia principal aunque podemos completarla con misiones secundarias, con las cuales conseguiremos mucho contenido extra, pero eso sí, la repetitividad será el fuerte a partir de aquí, y es que si no eres de los pacientes o de los que no le importa estar haciendo lo mismo siempre, te va a costar trabajo conseguir más del juego o llegar al artículo que te interesa obtener.

No todo es malo, ¡Claro que no! y lo mejor de este juego es revivir buenos momentos, revivir momentos críticos o importantes de la historia de la saga. Disfrutaremos muchísimos estando dentro, siendo participe, de esos momentazos que tal al dedillo recordamos.

Cuenta con un modo de personalización de personajes completito, ofreciéndonos opciones personalizables, características adicionales y mejoras especiales. En esta creación contaremos con cinco razas: saiyan, namekiano, terrícola, tipo Freezer o tipo Bu. Una vez lo creemos y entremos en el juego tendremos que ir persiguiendo a un viejo para al final comenzar con nuestro completo tutorial. En este tutorial aprenderemos todo, y solo si lo aprendemos iremos pasando de pruebas. De esta forma, se asegura que aunque no nos acordemos de todas las funciones





y opciones que nos da el juego al final del tutorial, que al menos si las hayas probado y sepamos que ahí están para más adelante usarlas cuando nos hagan falta. Son muchas las combinaciones y bastante caótico al comienzo pero poco a poco te vas haciendo con el control. Tal vez se os haga pesado el tutorial pero es recomendable aguantar ese rato.

Cada combate será importante para mejorar nuestro personaje, que comenzando con un guerrero normalito irá mejorando con las opciones que vayamos escogiendo tras los puntos obtenidos con cada batalla ganada. Aprovecha en todo momento los combos que os ofrece el juego y olvidaros solo de machacar botones porque de esta manera la experiencia será más placentera además de notar los resultados finales del combate.

Desbloqueando personajes hasta más de ochenta. Un buen motivo para seguir metiéndole horas al juego. Queremos tener todos, los cuales no los jugaremos en las misiones principales ya que tenemos a nuestro viajero del tiempo personalizado pero que en otras misiones si podremos escoger entre cualquiera de ellos, para junto a dos más, realizar las misiones. Entre muchas otras cosas el juego añade nuevos personajes a su elenco como son Black Goku, Hit y Trunks del futuro.

El multijugador ofrece épicos enfrentamientos, incluidas grandes batallas cooperativas de seis contra uno que permiten a los

DESBLOQUEA MÁS DE 80 PERSONAJES



NO DEJES QUE SE ALTERE EL PASADO

jugadores unirse para derrotar a jefes gigantes. Aquí es donde pasareis más horas porque después de la historia esto es lo interesante. Jugando con otros jugadores podemos pasar muy buenos ratos y conseguir más rápido nuestros objetivos.

El acabado gráfico es regulero porque se ajusta mucho al anterior y estamos hablando que eso es de hace unos años. Tenemos todos los personajes caracterizados, los escenarios completitos, pero el acaba no llega a un juego de esta generación, haciéndose pasar por un juego incluso de Playstation 3. ¿Compensa este estilo de juego con tener todos los personajes bien creados y buenas escenas que bien recordamos? Pues de ti depende amigo. No pensemos que está descuidado este apartado, todos los movimientos de los personajes junto con su diseño están mucho chulos y muy currados. El problema en verdad son los escenarios que se ven un poco flojos en comparación con lo demás y dan el cante por ello.



REALIZADO POR ISA GARCIA

Voces en inglés o japonés pero eso os lo esperabais ya ¿no?

Para completar os comento que hay anunciado un dlc que recibirás directamente si compraste el pase de temporada sino tendrás que adquirirlo por separado. Saldrá el dia 20 de este mes añadiendo dos nuevos personajes: Cabbe y Frost; nuevas misiones paralelas, trajes, ataques ¡y mucho más! No solo esto, sino que el juego tambien recibirá actualizaciones gratuitas que ncluirán nuevas habilidades, trajes y ataques. Y además, un nuevo evento: el Asedio de Freezer. En él, tendremos que derrotar al ejército de Freezer en Ciudad Conton. Los ganadores serán recompensados con 10 exclusivos trajes. También estará disponible un nuevo jefe final: Yamcha. En este evento de jefe nos enfrentaremos a un Yamcha malvado para intentar conseguir un título muy especial. Por último, también habrá contenido exclusivo que se conseguirá a través del rincón VIP de BANDAI NAMCO Entertainment Europa: 5 nuevos maestros (Gohan del futuro, Bardock, Cooler, Androide 16 y Whis) y nuevos ataques.

CONCLUSIÓN

No dudes en hacerte con él si te gusta esta franquicia y sobre todo si la primera parte de Dragon Ball Xenoverse ya te cautivo. Más personajes, nueva historia aunque sigues con la línea del anterior y un montón de añadidos.



FINAL FANTASY DESDE OTRA PERSPECTIVA

Square-Enix ha decidido reunir a todos sus componentes de Final Fantasy para que vivamos una aventura junto a ellos de un modo peculiar

World of Final Fantasy es uno de los nuevos títulos de Square-Enix que nos permite ver personajes y criaturas relacionados con el mundo Final Fantasy, aunque todas las vistas estén centradas ahora en el reciente Final Fantasy XY, del cual tenéis el análisis en este mismo número, seguro que los que dediques un momento a leer este análisis os quedareis con ganas de probar World of Final Fantasy.

El argumento nos traslada a una pareja de gemelos llamados Reynn y Lann que tendrán que ir recuperando sus recuerdos por el mundo de Grymore ya que han despertado un día cualquiera, aparentemente normal pero que finalmente no lo será, y descubrirán que han olvidado todo lo que les había pasado y acontecido en el pasado.

World of Final Fantasy cuenta con un estilo que nos recuerda a Kingdom Hearts, y a su vez los personajes han sido adaptados a una versión chibi, exceptuando nuestros dos personajes protagonistas, los cuales tendremos la opción de ir modificando a nuestro antojo durante toda la historia, aunque os adelanto que ir en una forma u otra afectará a la hora de combatir.

Si hay algo que ha recuperado o quiere recuperar este título es el sistema de batallas por turnos, el cual la saga abandonó en sus últimos títulos. Tendremos las opciones típicas, como atacar, defendernos, utilizar objetos y lo más importante, capturar criaturas. Estas criaturas podrán ir aumentando de características y aprender nuevas habilidades.

No os dejéis llevar por el título, pensando que si nos llevas años jugando a esta saga, este juego no será para ti. Nada de eso,





el juego está diseñado de tal manera que cualquiera podrá comenzarlo y jugar sin problemas. Además de un juego sencillo de llevar, e incluso llegando a ser demasiado fácil, no proporciona un reto para los más adictos a Final Fantasy. Es cierto que cada personaje, como ya viene pasando desde el principio, tiene una serie de elementos a los que es inmune, otros que no le afectan y por supuesto, otros a los que no le gusta acercarse. Si vamos jugando con estas características en cada combate, el resultado puede variar llegando a complicarse o hacerse mucho más sencillo, también es cierto que no siempre tendremos un amigo que pueda atacar a los enemigos con lo que más les duele, pero por el contrario, si no haces uso de estas características y solo pegamos y curamos… podemos llegar a ganar casi todos los combates. Tal vez, deberían hacer tenido más cuidado con esto, y dejar que realmente tomara más importancia las estrategias a la hora de combatir para que el juego fuera convirtiéndose

UN JUEGO PARA TODOS LOS PÚBLICOS

en un aliciente con el paso de las horas.

¿Qué trae nuevo este FF? ¿Qué nos ofrece que no tengan otros? La función de apilar. Si, como suena. Antes de combatir podremos prepararnos para pelear, disponiendo hasta de dos monstruos por personaje sumando un total de seis combatientes. Pero no todo vale. Habrá monstruos de tamaño pequeño, mediano y grande, y nosotros según el estado en el que estemos moviéndonos por el mundo, seremos medianos o grandes. Jugando con estas tres opciones podremos formas dos pilas de tres, teniendo a la vez en combate dos monstruos pequeños, dos medianos y dos grandes. Además tendremos preconfiguradas tanto la posibilidad de ser nosotros medianos o grandes para que siempre juguemos sin perder nada. Una de las ventajas de estas pilas es la unión de fuerzas, la suma de la vida e incluso crear ataques que de otra forma no serían posible. Durante los combates lucharemos como si fueran uno solo (una pila de tres) pero cuidado, porque si nos atacan demasiado fuerte podemos caer y tendremos que volver a apilarnos perdiendo turnos, y la posibilidad de morir siendo más débiles en ese momento.





COLECCIONA TODOS LOS MONSTRUOS EMBLEMÁTICOS DE LA SAGA

Otra de las ventajas de estos monstruos es llevarlos con nosotros fuera del combate, haciendo que nos ayuden a encontrar determinados objetos o usarlos como monturas. Ciertamente está todo muy bien pensado, llegando a ser muy natural e intuitivo.

Los monstruos deberás ser evolucionados y con la experiencia obtenida en combate debemos ir mejorando sus habilidades para hacerlos más fuertes y a la vez imprescindibles. Ah, se me olvidaba. ¿Os imagináis como conseguimos los monstruos? Seguramente os suene este sistema, y aunque no voy a nombrar ninguna saga amiga seguro que pronto lo asociareis. ¿Es malo que se parezca? No, claro que no, si funciona bien, ¿Por qué no aplicarlo? Para capturarlos deberemos debilitarlos en combate cuando los encontremos, y si no están ligados a nadie, porque puede ser que ya sean de algún enemigo más grande al cual habría que matar primero, podríamos capturarlos lanzándoles una caja.

El entorno visual será muy colorido, muy agradable a la vista, ya que está cargado de objetos y detalles ajustados a estos pequeños amigos cabezones. No os sorprendáis si este juego no busca lo que los demás Final Fantasy que son escenarios y personajes creados para asemejarse a la realidad, llegando a tales metas que a veces cuesta diferenciarlos de esta. En este caso no, han preferido hacer un juego más allegado a todos, digamos que más simpático y alegre.



GENERO: RPG POR TURNOS	PLATAFORMA: PS4, PS VITA
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA	DESARROLLADORA: SQUARE ENIX

WORLD OF FINAL FANTASY		HISTORIA	8.9
GRAFICOS	9.1	MUSICA	9.0
JUGABILIDAD	8.9	TRADUCCION	4.7

NOTA 8.7

REALIZADO POR BIBI RUIZ



CONCLUSIÓN

World of Final Fantasy es una agrupación de diversos elementos de todos los mundos pertenecientes a Final Fantasy pero con la incorporación de nuevos personajes con el fin de mostrarnos un nuevo mundo con características ligadas a la saga con un sistema de combate clásico, y con muchas horas de entretenimiento. Estará cargado de guiños, y nos aunque la dificulta no será excesiva si nos enganchará su ambientación.



¡NOS MUDAMOS A LA COSMOPOLITA CIUDAD DE SAN MYSHUNO!

Político, Crítico o Community Manager serán las nuevas profesiones

Estamos ante la tercera gran expansión para para la cuarta parte de los Sims. En este caso nos desplazaremos hasta una nueva ciudad, una ciudad llena de gente, cargada de vida con unos barrios de lo más interesante, el Barrio de las Artes (Sede del Festival de las Trastadas y las Carcajadas, un barrio bohemio que será la zona preferida de músicos y artistas), la Plaza de las Especias (famoso por el Festival de las Especias, su mercadillo y las vistas a la zona portuaria), el Distrito de la Moda (la mejor zona para la gente joven y moderna, y sede del Festival del Romance y de la FrikiCon) y el Centro (La zona rica de San Myshuno, donde solo los adinerados pisaran esta parte de la ciudad).

Antes de comenzar a desgranar esta expansión vamos a recordar las dos expansiones anteriores, porque sabéis que no son obligatorias para jugar a esta, pero siempre añaden un contenido que nos resulta interesante, ya que al final eso es lo que buscamos en este juego de EA.

Por un lado tuvimos la expansión llamada 'A trabajar'. Ya no solo basta con enviar a nuestro sim a trabajar, no señor, ahora tendremos que ir dándole órdenes para conseguir que haga un buen trabajo y lo mismo hasta aprendemos nosotros algún oficio. ¿Cuáles son los trabajos que nos vamos a encontrar en esta expansión? Son cuatro, y bastante diversos. Podemos salvar vidas siendo un médico, ser empresario y trabajador de nuestro propio negocio, resolver casos como investigador privado o crear hasta un portal



¡MÁS CONTENIDO PARA NUESTROS SIMS 4!



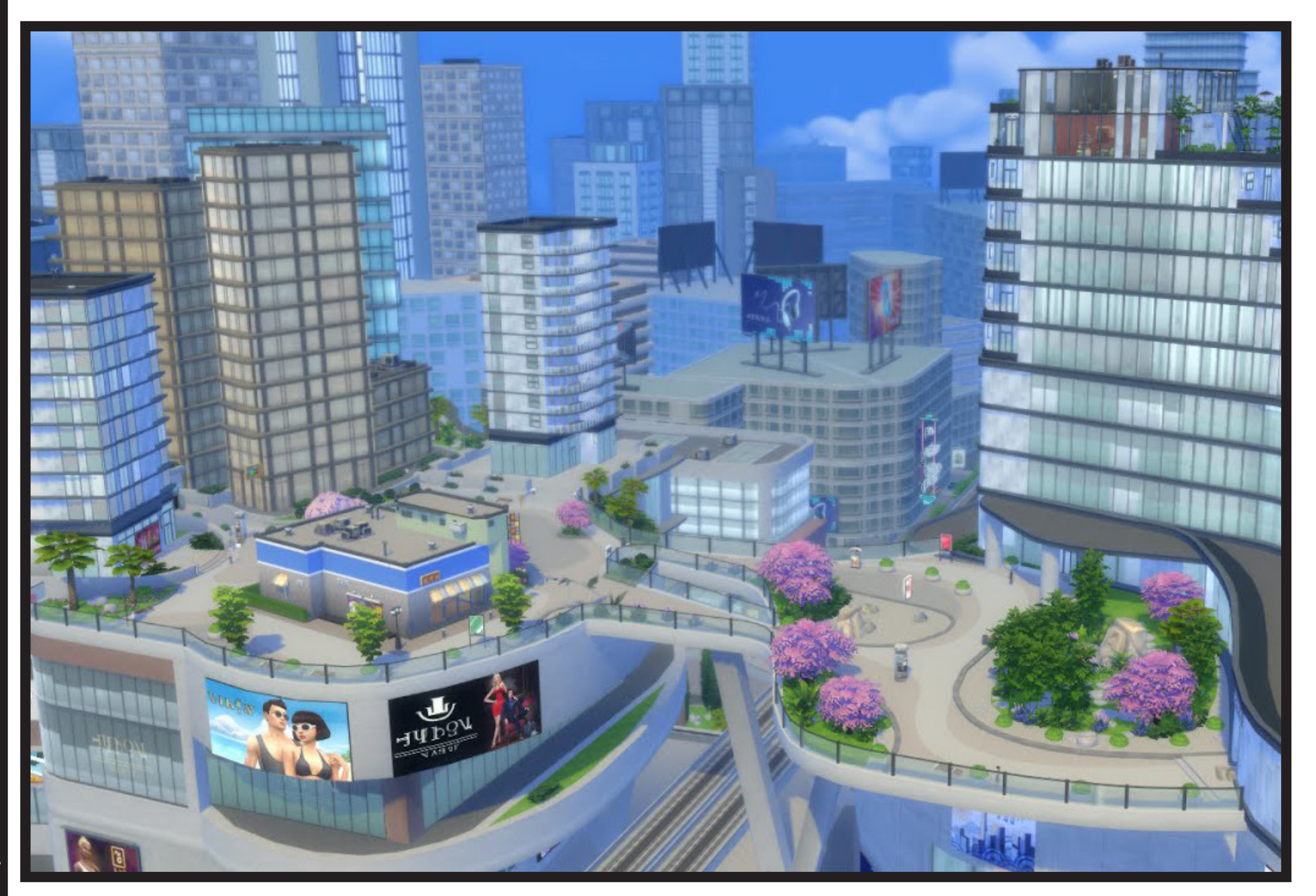
para viajar a otra dimensión siendo científico. El nuevo barrio Magnolia Promenade podemos montar nuestra nueva tienda además de que llegan edificios como el hospital, la comisaría y el laboratorio científico.

Otra de estas expansiones fue '¿Quedamos?' En esta exploramos el mundo de Winderburd, que veremos cierto parecido, o mucho parecido con Europa, donde podremos crear y jugar con grupos de Sims. Winderburg es un nuevo mundo con carismáticas localizaciones desde unas piscinas con vistas espectaculares hasta unas cuevas con ruinas prehistóricas. Este barrio contará con pubs, piscinas comunitarias, cafeterías y discotecas entre otras posibilidades. Pertenecer a un club es cool, y nuestros Sims siempre quieren molar y estar a la última. Para ello contamos con una variedad de clubes, para elegir los que más se asocien a nuestros Sims, como por ejemplo, un Club de Ninjas, cocineros o club de lucha entre muchos otros. Incluso de esta manera, si ninguno se ajusta a las condiciones que necesitas, ¿Por qué no crear nuestro propio club? Se puede crear y personalizar a nuestro antojo. Esto nos abre una posibilidad nunca vista, controlar un grupo de sims.

Podremos llamar a nuestros compañeros de club para jugar al futbolín o los dardos, echar un rato en las máquinas recreativas e incluso pasear desnudos por donde nos plazca.

Recordadas estas anteriores expansiones nos centramos en Urbanitas. Seguramente a esta altura estarás más que experimentado en construir todo tipo de casas de dos plantas, de una, con piscina, grandes jardines, garaje y una larga lista de cosas pero ¿Estás preparado para meter todo eso en 90m2? Ahora viviremos en un pisito en la zona pobre o hasta un ático en la zona más adinerada de la ciudad pero lo que está claro, es que el espacio será un límite ahora, tendrás que demostrar tu maestría como decorador. Eso sí, si lo que queremos es comenzar con nuestro Sim, nos iremos directamente a la zona pobre, un pequeño piso con un balcón y listo para comenzar nuestra nueva vida. Veremos realmente la modestia de estos pisitos y los problemas cotidianos también amenazaran nuestro día a día como son los problemas eléctricos, las goteras o una infección e cucarachas.

San Myshuno está marcada por sus distintas zonas, donde la vida será completamente distinta dependiendo de donde decidamos ubicarnos. Desde una zona rica



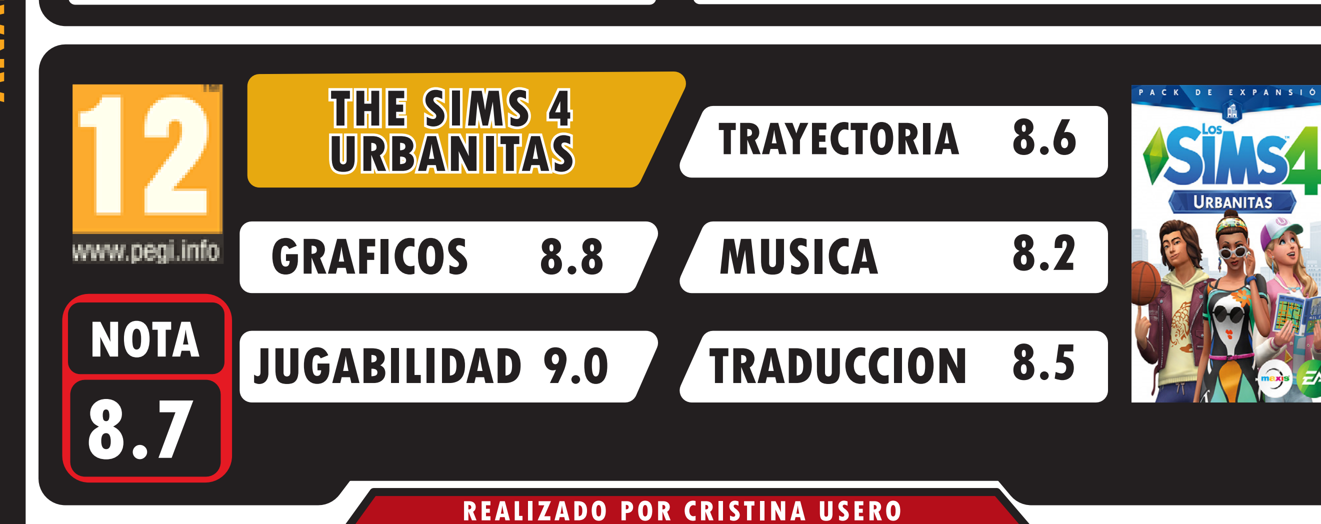


plagada de rascacielos a la zona más artística donde los murales plagaran las pared de los edificios.

Entre algunas de las cosas que podemos hacer durante este juego será pintar murales por las calles, cantar en un karaoke bar o echarnos unas canastas además de todo lo que conocíamos.

Como no, como ya venimos viendo, tenemos nuevas profesiones como son la de político, crítico o gestor de redes sociales. Veamos las profesiones más a fondo.

Como Crítico tenemos dos ramas: gastronómico o de arte; es una profesión perfecta si pensamos que nuestra opinión vale la pena, que nuestra opinión interesa a otros Sims.



Como Community Manager tenemos dos ramas: Personalidad de Internet o Relaciones Públicas; además de contestar las preguntas de todos los seguidores con dudas tendrás tu blog donde deberás contar tus experiencias vividas en la ciudad.

Como Político también disponemos de dos ramas: Política u Organizadora benéfica. Deberemos protestar contra las injusticias, reunir donativos para buenas causas e incluso cambiar nuestra opinión recibiendo sobornos.

No voy a entrar en detalle de los objetos que trae, al menos no uno a uno porque son muchos objetos para nuestras casas, y muchos accesorios como ropa para la creación de nuestro personaje, solo os puedo decir que os gustaran mucho porque a mí me han encantado y soy una seguidora de la franquicia desde el primer juego. Y hasta aquí os he contado, lo demás será cosa vuestra, pero solo os digo que si tenéis las anteriores expansiones y os gusto lo que ofrecían, esta os gustará.

CONCLUSIÓN

The Sims 4 Urbanitras llega en línea de las demás expansiones, añadiendo contenido extra como objetos y ropa, nuevas profesiones que esta vez serán la de político, critico o community manager, una nueva ciudad y por supuesto una nueva forma de vida, la vida en la ciudad.



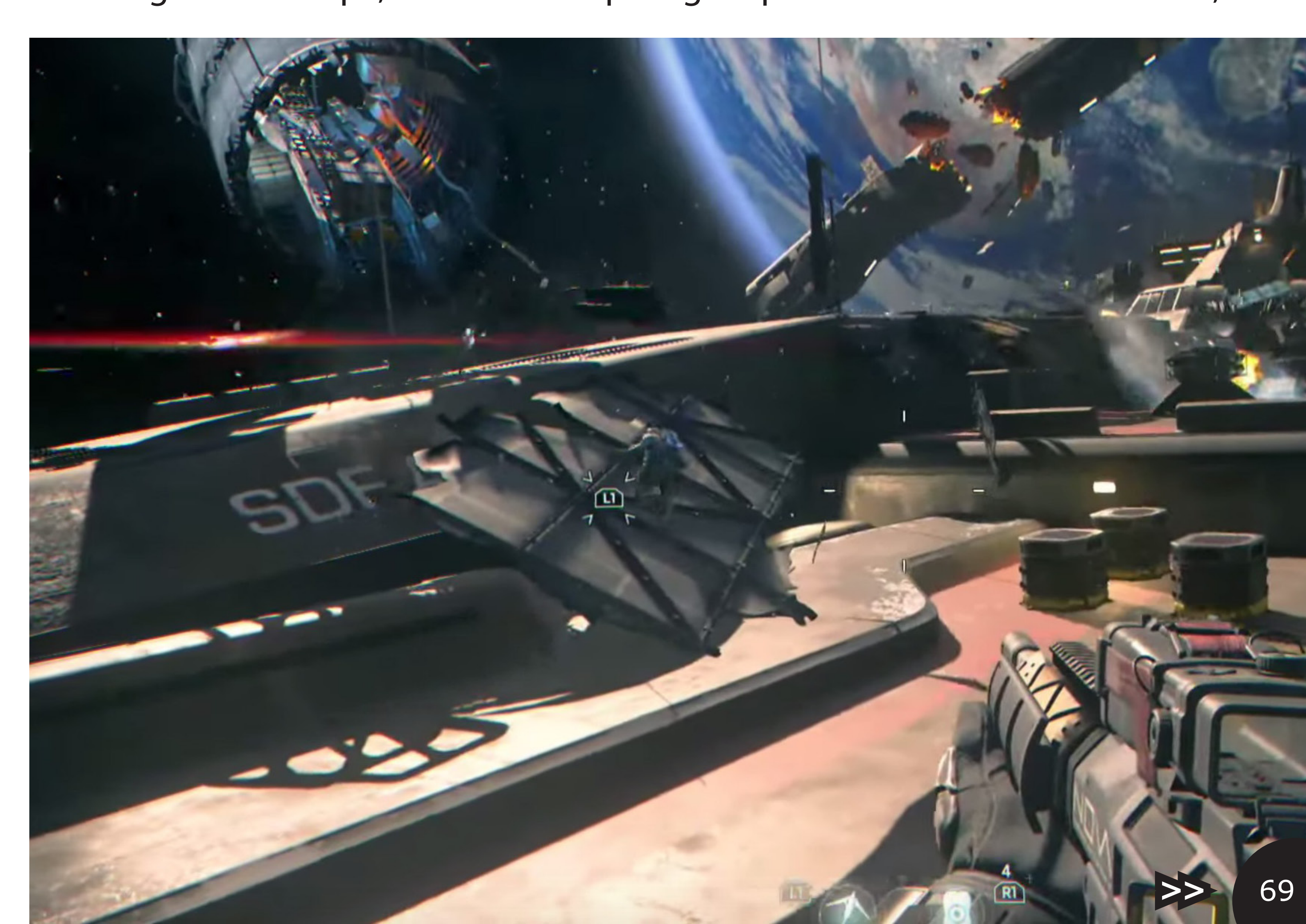
LA MEJOR HISTORIA DE LOS ÚLTIMOS AÑOS

La acción y el frenetismo es una característica que la saga no deja de lado, y si eso lo mezclamos con una buena historia, un modo zombies, un multijugador y una remasterización de regalo… ¿Qué más podemos pedirle?

Seguimos con los juegos futuristas que nos llegan por raudales. Los juegos basados en guerras famosas como las Guerras Mundiales ya han pasado a la historia aunque… Battlefield 1 está haciendo experimentos y la cosa le está saliendo muy bien. Pero en general esto ya no se ve mucho, las guerras basadas en tiempos presentes mucho menos, así que solo nos queda el futuro, y otros planetas. Con esto vemos el avance del mercado hacia nuevos horizontes, consiguiendo crear grandes juegos como este Call of Duty.

Seguramente por la red veáis críticas de todo tipo, sobre todo malas pero ¿Quién no se ha comprado o se va a comprar este Call of Duty? Casi 100% que todas esas personas que tanto lo critican lo han comprado y juegan muchísimas horas entonces ¿Qué le falta al juego? Esa siempre es la gran pregunta, y la respuesta es depende de cómo lo analicemos. Si lo analizamos como un juego más de la saga, como la continuación del anterior juego es posible que no sea el gran juego que esperamos, pero si lo analizamos de manera independiente, como si un nuevo jugador fuera a comenzar la saga desde aquí, tendríamos que hablarle de un juego que cumple con todas las expectativas.

Dejando esto aparte, vamos a centrarnos en lo que tenemos entre manos, en el nuevo juego de Activision, en Call of Duty Infinite Warfare. Infinite Warfare presenta una historia completamente nueva que ocurre en nuestro Sistema solar. Tomamos el papel de del Capitán Reyes, un soldado de Nivel 1 de Operaciones Especiales que toma el timón de la Retribution, uno de los últimos buques de guerra de la Tierra. Frente a una insurrección despiadada dirigida por el Almirante Salen Kotch,





PILOTA UNA NAVE O DISFRUTAR DE LA GRAVEDAD CERO

retratado por Kit Harington (Jon Nieve de Juego de Tronos), e incluyendo a personajes como la superestrella de la MMA Conor McGregor, como el Capitán Bradley Fillion, Reyes debe defender su hogar contra esta fuerza enemiga implacable.

Junto con el combate militar y terrestre que tiene el sello distintivo de la saga, el juego nos permite pilotar nuestro propio vehículo de combate avanzado, conocido como Jackal, en batallas aéreas de vuelo libre tanto en la Tierra como en el espacio. La nueva ambientación está muy bien, haciendo que esta historia sea una de las mejores de los últimos años. Muchos no habían estado muy de acuerdo con estilo futurista que estaba tomando la franquicia pero sinceramente el juego va por un rumbo muy bueno, y solo hay que verlo en el número de jugadores.

La moda de una campaña corta está pegando fuerte. COD cuenta con una historia de pocas horas de juego pero muy atractiva dejando buen sabor de boca y dejándonos preparados para irnos a jugar el multijugador. Eso sí, tendremos misiones secundarias para ampliar la duración de la historia principal, llegando a contar con misiones totalmente distintas a lo disfrutado en la trama del juego, convirtiendo casi en algo obligatorio si queremos exprimir el modo de una jugador a tope.

El multijugador es muy parecido al anterior. Activision vio que el anterior juego funcionaba bien y han tomado la decisión de no hacer muchos cambios significativos. En cambio si se hace más personalizable que anteriores entregas, con nuevas formas de optimizar nuestras armas añadiendo añade nuevo contenido extra que mejorara nuestra experiencia y que cambiara nuestro estilo de juego como plataformas de combate, equipamiento high-tech y prototipos armamentísticos únicos contando con un nuevo sistema de customización que nos permite utilizar el Salvage, una moneda de cambio que se obtiene durante el juego, para crear armas prototipo que cuentan con beneficios visuales y funcionales especiales llamados “Gun Perks”. Los mapas son más pequeños esta vez, dan más intensidad al juego haciendo cada partida más frenética que la anterior.







El sistema de armas y personalización, de desbloqueo de accesorios y demás lo vamos a dejar para que lo descubráis vosotros, para que lo disfrutéis poco porque es muy amplio, muy completo y sería demasiado completo para contarlo o aquí, he incluso nos dejaríamos cosas sin nombrar. Solo comentaros que si queréis conseguir las mejores armas tendréis que jugar mucho y no solo eso, tendréis que tener suerte para que os toquen.

El modo zombie sigue presente, un modo cooperativo zombies para 4 jugadores llamado 'Zombies in Spaceland' que nos transporta a un mundo salvaje dentro de un parque de atracciones ambientado en los años 80 cargado de de zombies mortales, atracciones divertidas y mucho más. Por si fuera poco, os cuento el elenco de estrellas entre los que tenemos, el malvado villano de la historia llamado Willard Wyler retratado a la semejanza y utilizando la voz de Paul Reubens (Pee-wee's Big Holiday, Gotham); y un enigmático DJ inspirado y doblado por el actor David Hasselhoff (Knight Rider, Baywatch). El modo se hace un poco más fácil que anteriores entregas ofreciendo una mejor experiencia, experimentando como la dificulta aumenta de una forma mejor escalonada.

El entorno gráfico es impecable durante el modo historia ofreciendo una experiencia más que agradable y realista. En el modo multijugador baja un poco esta calidad, pero ojo, sigue siendo muy bueno, pero es probable que le hayan bajado el nivel para dar una mejor experiencia multijugador. Luego están los planetas, cada planeta será distinto, cada uno cuenta con su propio ambiente y su personalidad. Y además contamos con escenas de gravedad cero y combate con naves. Vamos que vale la pena disfrutar de todo el juego.

El juego viene totalmente doblado al castellano, tanto textos como audios y lo agradecemos. La saga siempre nos viene ofreciendo esto y tenemos que valorarlo porque no siempre es tan fácil encontrarse los juegos completamente doblados y tan bien hechos con este Call of Duty.

GENERO: ACCION	PLATAFORMA: PS4, XBO, PC
DISTRIBUIDORA: ACTIVISION	DESARROLLADORA: INFINITY WARD

18 www.pegi.info

NOTA 9.0

CALL OF DUTY INFINITE WARFARE		HISTORIA	8.8
GRAFICOS	9.1	MUSICA	9.0
JUGABILIDAD	8.9	TRADUCCION	10



REALIZADO POR BIBI RUIZ

¡Pero tenemos más! Este lanzamiento ha venido acompañado de otro juego que todos conocemos. Para los que hatan comprando, o vayan a comprar la ediciones Legacy Edition y la Digital Deluxe Edition de Infinite Warfare se llevarán de regalo Call of Duty: Modern Warfare Remastered que además, desde haces unos días cuenta con contenido extra, 6 nuevos mapas entre los que se encuentra Winter Crash y dos nuevos modos de juego: Gun Game y Hardpoint.

Como contenido extra, a finales de diciembre tendremos disponible el primer DLC, del cual hablaremos en el próximo número pero os puedo adelantar que contara con cuatro intensos y nuevos niveles multijugador, cada uno con apariencia propia, y una nueva experiencia zombies cooperativa llamada Rave in the Redwoods, ambientada en un campamento de verano de los años 90 abandonado. Disponible el 31 de enero de 2017.

CONCLUSIÓN

Infinite Warfare es la prueba de que Activision sigue mejorando cada año. El juego sin llegar a ser el más novedoso de la franquicia en el modo multijugador o en el modo zombies, nos trae una buena historia con unos gráficos excelentes y con grandes mejoras que ya habréis leído en el análisis convirtiéndose de nuevo en una compra asegurada para los amantes de los shooter.



¿ENTRE LA VIDA O ENTRA LA MUERTE?

El mundo de Silence nos parara para vivir una aventura que quizás nos marque

Silence nos lleva a un mundo de guerra y dolor en la que Noah, un muchacho de 16 años y Renie, su hermana pequeña, se ven en medio de un ataque aéreo. Para evitar los daños se meten ambos en un refugio. Y allí es donde se verán trasladados a Silencio, un mundo entre la vida y la muerte donde las ciudades y pueblos se ven atacadas por unas extrañas criaturas, en las que se tendrán que ver envueltos para buscar la paz de ese mundo. Spot, una oruga mágica nos ayudará en nuestro viaje y se creará un lazo entre los tres que nos enamorará.

El argumento que se nos presenta está bien desarrollado y nos mantendrá en un constante pensamiento de si nuestras elecciones son las adecuadas o no, y si verdaderamente son tan bonitas como parecen, como en el caso de los dos finales que tendremos a nuestra disposición.

Como una aventura gráfica que es, iremos pulsando con el ratón en los objetos que hay alrededor del escenario en el que nos encontremos, en los que tendremos que unirlos para ir avanzando. Contaremos con tres personajes, sin embargo, Spot, la oruga mágica es la que se lleva todo el papel, ya que este tiene la capacidad de convertirse en pelota, o de aplanarse y llegar a sitios que los demás no pueden.



REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE



Tanto Noah como Renie irán evolucionando su personalidad e irán encontrando nuevos personajes que se verán implicados.

Todos ellos están diseñados detalladamente en 2D y los escenarios se encuentran en 2D. Unos paisajes cuidados llenos de vida.

La aventura nos atrapa tanto que cuando queramos darnos cuenta ya la hemos terminado, alrededor de 5 horas nos llevó terminarlo. Quedándonos al final con más ganas de este juego, que contaba con un mundo, y una historia que podría haber dado incluso más de sí.

CONCLUSIÓN

Silence es un título que no puede faltar en vuestra biblioteca de Steam. Es algo corto, pero su argumento y personajes nos atrapan desde un primer momento en un mundo que ha sido desarrollado cuidadosamente con cariño.



RECUPERA EL TRONO ARREBATADO

Tras el éxito de la primera parte llega desde la sombras para entrar en la lista de deseados por mucho y estar en las bocas de todos jugadores llega la segunda parte de Dishonored

Con esta segunda parte de del juego Dishonored, nos traslados 15 años después de la plaga que azotó Dunwall. En el primer juego nos situábamos en una ciudad arrasada por la peste y oprimida por un gobierno provisto de raras tecnologías donde nos metíamos en la piel de Corvo Attano, un asesino movido por la traición y el deseo de aclarar la verdad. Esta vez nos vemos inmersos en un golpe al trono, otra traición que nos hará escapar pero movernos con una idea clara en mente, recuperar el trono arrebatado.

Emily Kaldwin (hija de la emperatriz de Dunwall) y Corvo Attano son nuestros personajes, pero eso sí, solo podremos escoger a uno de ellos para acompañarnos en nuestra aventura. Estos aportan cada uno su propia perspectiva, contando con una personalidad bien marcada y unas respuestas emocionales que nos hacen disfrutar de la historia de una manera única. Para su mejor diferenciación, cada uno cuenta con un conjunto de poderes, artilugios y armas personalizadas brindándonos así la posibilidad de ir por las calles luchando o colándonos por los tejados matando solo a los enemigos que decidamos.

Nos moveremos por la ciudad de Kamaca, y la aplaudamos. Esta ciudad es tan vibrante como la gente que vive en ella. Aquí puedes olvidar los días grises y deprimentes para disfrutar de un clima más soleado. El espectacular gran canal de Serkonos divide la ciudad en una serie de distritos. En la costa,





DISHONORED 2 NO PIERDE LA ESENCIA DEL PRIMER JUEGO

las brillantes aguas que se extienden hacia un inmaculado horizonte atraen a artistas y fotógrafos de todo el imperio, mientras que desde las cumbres de Batista puede disfrutarse de la brisa de montaña y de unas vistas impresionantes de la bahía. Entre los centros de renombre para los eruditos destacan el antiguo Conservatorio Real de historia natural y la "mansión mecánica" de Kirin Jindosh, que ofrece un atisbo del futuro. Por su parte, en el Instituto Addermire, el que una vez fuera el centro pionero en cuidados de salud restaurativa, se llevan a cabo investigaciones de enfermedades que mantiene su exclusividad a los clientes importantes y los personajes principales de la región. Podríamos pasarnos páginas y páginas de este análisis hablando solo de los maravillosos lugares que contiene, y de cómo son cada uno de ellos, contando sus historias pero lo vamos a dejar aquí para que seáis vosotros los que los descubráis.

El juego nos ofrece gran libertada a la hora de jugar, a la hora de tomar nuestras decisiones. Sin dejar de lado la recreación de la ciudad y demás apartados, vemos que el fuerte del juego, al igual que en el anterior, es la jugabilidad. Esto no es porque reinvente la rueda, ni porque sea un sistema de juego difícil de olvidar, sino porque nos da libertad de

EN TODO MOMENTO PODRÁS ELEGIR EL CAMINO QUE MÁS TE GUSTE



elección. Como matar, como movernos, que hacer y por donde ir serán algunas de las oportunidades que nos da Dishonored 2. Si queremos pasar toda la ciudad sin ser visto y no matar a nadie somos libres de ellos, si nos gusta matar a todo enemigo que se pase por nuestro camino es una opción viable también, o si solo deseamos acabar con la vida de los enemigos que se interponga en nuestra ruta marcada, también podremos hacerlo, y además podemos hacer de diferentes modos, no solo el uso del cuchillo será lo que nos ayude a cumplir nuestra misión.

Con la creación avanzada de talismanes de hueso y los árboles de mejoras harán que aunque solo tengamos dos personajes, estos sean únicos en cada partida y ajustados al estilo de juego de cada jugador. Entre ellos podemos convertirnos en una sombra viviente y acecha sigilosamente, hipnotizar enemigos o mejor aún, dominar sus mentes.

También serán muchos los objetos o detalles de la ciudad que nos harán desviarnos de nuestro objetivo para completar nuestra experiencia, no haciéndose nada pesado y haciendo que olvidemos totalmente la historia durante largos ratos del juego. Esto aumenta en un gran número las horas de juego.





GENERO: ACCION	PLATAFORMA: PS4, XBO, PC
DISTRIBUIDORA: BETHESDA SOFTWORKS	DESARROLLADORA: ARKANE STUDIOS

18 www.pegi.info

NOTA 9.3

DISHONORED 2	
HISTORIA	9.0
GRAFICOS	9.5
MUSICA	9.0
JUGABILIDAD	9.5
TRADUCCION	10

REALIZADO POR BIBI RUIZ

En lo referente al apartado gráfico el juego no tiene nada que enviar a muchos de otros juegos. Muchas caras serán extrañas pero eso no quita el gran detalle que se pueden apreciar en personajes o escenarios, los cuales están cargados de colores, detalles y objetos ofreciendo un ambiente magnifico. El juego mezcla una estética clásica de época mezclada con mecánicas sorprendentes, todo cargado de robores y demás artilugios que da una mezcla de steampunk, época renacentista y mecánica futurista. Los entornos son espectaculares como pueden ser sus exuberantes costas.

Aplaudimos también la buena traducción de la que incluye el juego, traducido completamente al castellano, tanto audios como textos. ¡Ya no tienes excusa para probarlo!

Tras el lanzamiento del juego hasta hoy han publicado una actualización gratuita en la cual ha aparecido Nueva Partida+. Con este nuevo modo podremos combinar las habilidades de la emperatriz Emily Kaldwin con los poderes inconfundibles del protector real Corvo Attano, para crear todas las combinaciones de poderes personalizadas que podamos imaginar. Este modo se desbloqueará al completar el juego en el papel de Emily o en el de Corvo permitiéndonos comenzar de nuevo con cualquiera de ellos y con acceso a todas las habilidades de ambos, además de con todas las runas y rasgos de talismanes de hueso que hayamos conseguido en las partidas anteriores.

CONCLUSIÓN

Dishonored 2 es difícil de describir en unas solas líneas, difícil de resumir aquí lo comentando en el análisis que os recomiendo leáis. Si podemos decir que cuenta con un gran entorno gráfico, con una mezcla de estilos que encajan a la perfección, que está totalmente traducido a nuestro idioma, que tiene una ciudad que nos enamorara y que el sistema de juego lo decidiremos nosotros, ¿Necesitas saber algo más?



VUELVE KIRITO CON UNA NUEVA AVENTURA

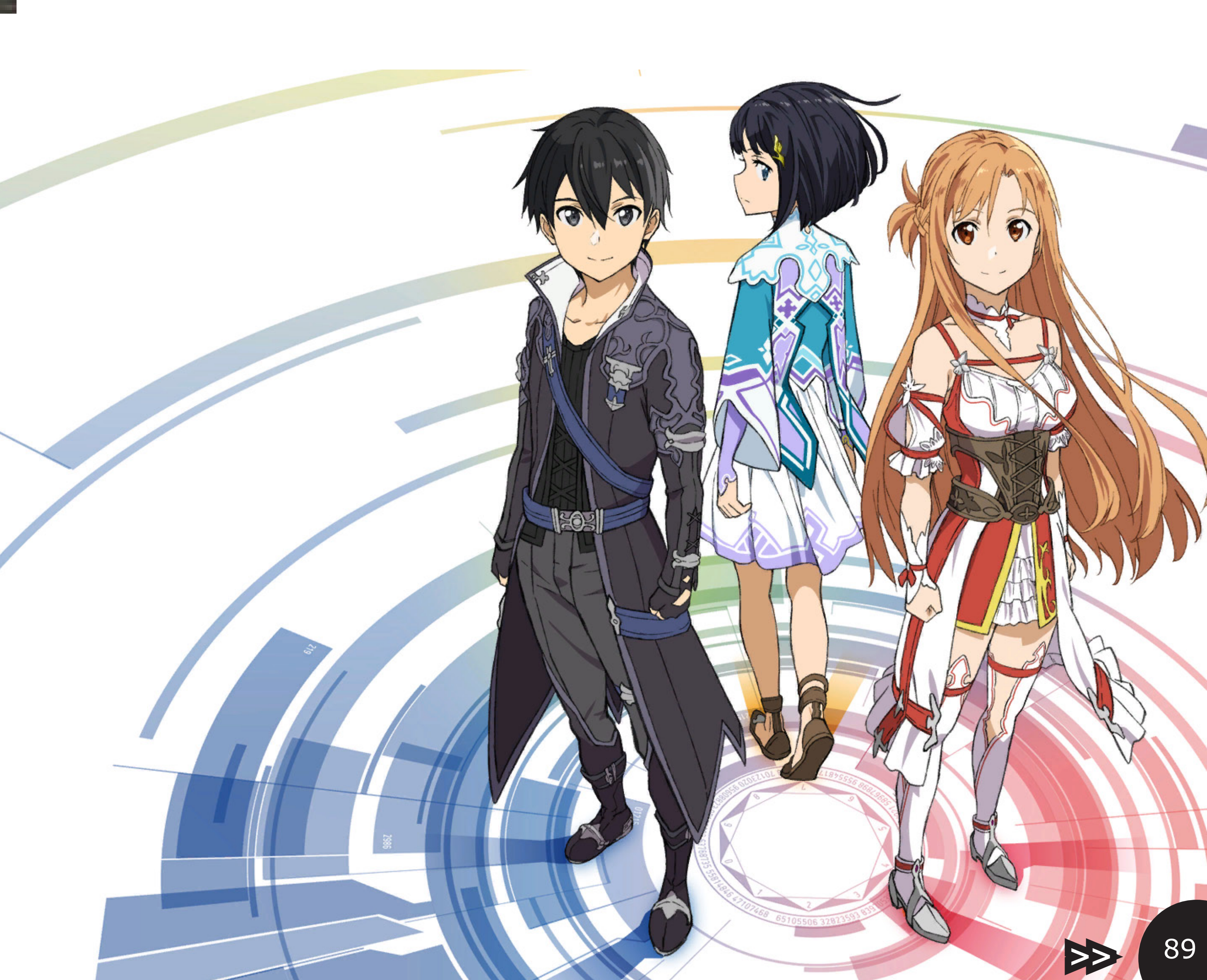
Continua la saga Sword Art Online con este videojuego que será toda una delicia para los fans

2026. Ha nacido un nuevo VR-MMORPG: Sword Art: Origin. En este mundo bien conocido, en el que se vio atrapado en su día, Kirito se encuentra con un misterioso NPC, Premiere, y recibe un mensaje enigmático: “He vuelto a Aincrad”. De esta forma comienza la historia que nos ofrece Sword Art Online Hollow Realization revisada por el novelista del manga, Reki Kawahara, donde tendremos que explorar el enorme mundo de Ainground.

Si estás aquí porque ya conoces Sword Art Online (SAO) estás de suerte porque contaremos con personajes famosos de esta franquicia como son Asuna, Silica, Sinon y Leafa. Por si esto fuera poco, el juego tiene más de trescientos personajes no jugadores con los que te encontraras durante tus andadas por este basto mundo.

Cuenta con un avanzado sistema de personalización a la hora de crear nuestro personaje. Invertiremos un buen rato porque cuenta con muchas opciones como: peinado, tipo de ojos, altura, arma, color de piel y hasta talla del pecho. Para muchos será abrumador, pero pensar que el tiempo invertido en esto será poco comparado con lo que usaremos jugando con él porque nos acompañara durante mucho tiempo.

El sistema de combate es sencillo pero no descuidado. Como todo juego del estilo de manda tendremos la pantalla llena de mensaje de daños, combos, cadenas de golpes, niveles de vida, nombre de personajes y muchísimos más datos. Lo recomendable es ir pegando golpes y aprendiendo en cada combate. ¿Por qué digo esto? Porque si queréis conocer todo lo que va a salir desde el primer golpe os vendréis abajo. Comenzar a pegar e ir analizando cada mensaje que aparece, como por ejemplo veremos que aumentando la cadena de golpes, encadenando ataques, subiréis el daño que le hacéis a la criatura; por otro lado, están los mensajes de los demás jugadores que os acompañan que serán



de gran utilidad y entre otras muchas cosas. Observar al enemigo para que sus mejores ataques no os acribillen. El juego también te ayudará con esto, porque irá contándote a modo de tutorial como debemos usar todo, y que es cada cosa que nos encontramos para que así exprimamos el juego al cien por cien.

Las batallas se hacen muy entretenidas ya que nos tendrán todo el tiempo moviéndonos y haciéndonos pensar cada ataque haciendo estrategias en tiempo real. No solo tendremos que estar atentos por nosotros, sino que contamos con la ayuda de otros personajes que darán y recibirán ordenes convirtiendo las batallas en una experiencia más entretenida aún.

El diseño de los personajes es sublime, todos los personajes están muy detallados y se nota que los han cuidado. Durante las conversaciones podemos disfrutar de estos diseños y encima no estarán estáticos, no se limitarán a ser meras imágenes, sino que tendrán vida propia y estarán expresando sus sentimientos mientras nos hablar. Por no decir que agradecemos seguir teniendo a los personajes que tanto conocemos de vuelta con nosotros que harán escapar nuestros sentimientos de nostalgia. A la hora de verlos en acción y de jugar en los escenarios el nivel de detalle no será tan exigente, este perderá parte de su esplendor pero no por



LOS PERSONAJES QUE YA CONOCEMOS SEGUIRÁN CON NOSOTROS



ello dejará que la experiencia de juego sea más baja. Contaremos con cientos de entornos y lugares de encanto por donde viajar, para visitar o para buscar nuevos enemigos con los que aumentar nuestro nivel de personaje.

El audio del juego está en japonés, algo que no es de extrañar en este tipo de juegos, y que seguramente ya lo esperabais pero en cambio el texto si ayuda mucho porque está completamente en castellano, así que no deberéis tener mucho nivel de inglés como pasa en muchos otros juegos del estilo para enteraros de la historia, de cómo funciona todo y demás, prepararos para disfrutar del juego.

Referente al modo multijugador puedo deciros que podemos recorrer este juego del universo SAO con tres jugadores más, dando una experiencia única y satisfactoria.

Como siempre os voy a comentar que trae la edición coleccionista. Esta edición, además de una preciosa caja de coleccionista de edición limitada donde tendremos la copia del juego, incluye dos figuras exclusivas de Kirito y Asuna, de 16 cm cada una.

Para finalizar os voy a hablar sobre contenidos extra del juego. Tenemos el pase de temporada que incluye 3 paquetes de contenido descargable, con diferentes trajes como extra: el bañador azul marino, el bañador blanco y el vestido de boda y además los miembros VIP podrán acceder a un exclusivo traje de doncella.

GENERO: ROL	PLATAFORMA: PS4, PSVITA
DISTRIBUIDORA: BANDAI NAMCO ENTERTAIMENT	DESARROLLADORA: BANDAI NAMCO ENTERTAIMENT

18 www.pegi.info

SWORD ART ONLINE HOLLOW REALIZATION

NOTA 8.3

GRAFICOS	8.2	HISTORIA	8.6
JUGABILIDAD	9.0	MUSICA	8.7
		TRADUCCION	4.5

REALIZADO POR CRISTINA USERO



CONCLUSIÓN

SAO Hollow Realization os gustará a todos los amantes de la saga y por supuesto a la gente amante de los juegos de este estilo. Cuenta con batallas que se hacen entretenidas frente a la repetitividad de las misiones, con unos gráficos que no exprimen todo el potencial de la consola frente a él gran diseño y cuidado de los personajes, una historia entretenida y aunque los audios en japonés los subtítulos están en castellano.



Encarnamos la piel de Marcus Holloway, un joven y brillante hacker que vive en la cuna de la revolución tecnológica, la zona de la bahía de San Francisco, acusado por los algoritmos predictivos de ctOS 2.0 de un crimen que no cometió. En su empresa colabora con DedSec, un conocido grupo de hackers con la intención de ejecutar el mayor pirateo de la historia, queriendo acabar ctOS 2.0, un sistema operativo utilizado para vigilar y manipular a los ciudadanos a gran escala. A los que habéis jugado al primer juego os sonará este sistema operativo que tras su primera versión ha sido mejorado protegiendo mejor la infraestructura de la ciudad.

Como lugar principal del juego tenemos la ciudad de San Francisco, una colorida y animada ciudad, la Oakland industrial y sus suburbios los paisajes naturales del condado de Marin y la cuna de la revolución tecnológica, Silicon Valley. Esto hace que el juego ofrezca un gigantesco y dinámico mundo abierto en el que se incluyen una amplia variedad de escenarios y posibilidades jugables, con opciones de hackeo aumentadas y una gama más amplia de armas y dispositivos disponible que en el primer juego.

Al igual que el primer juego, donde ya vimos que el fuerte del juego es el hackeo, en Watch Dogs 2 podemos hackear cada dispositivo conectado para hacernos con el control de todo lo que queramos, o hackear a personas de manera que obtengamos de una manera más sencilla nuestro fin. Esta gran novedad, la de piratear personas, con lo que se pueden provocar impredecibles cadenas de acontecimientos.

EL PARKOUR SIGUE SIENDO EL FUERTE DE UBISOFT

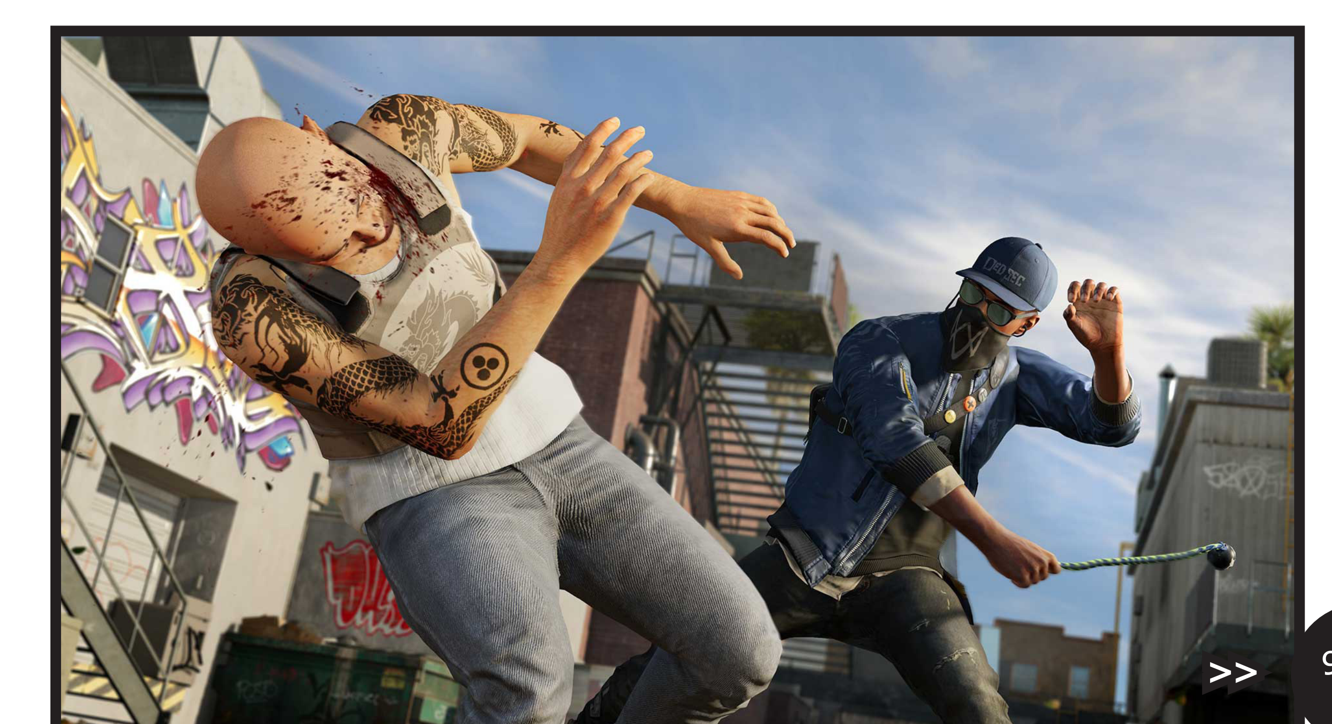
De las manos del estudio ha desarrollado sagas como Assassin's Creed, Far Cry, Tom Clancy's Rainbow Six entre otras y por supuesto el primer juego de esta IP aparece Watch Dogs 2

VUELVE EL HACKEO AUNQUE AHORA NOS MUDAMOS DE CIUDAD

Elprimerjuegollegoconunjuegonovedosoqueibaarevolucionarelmundo delosvideojuegos,ynollegandoaello, si es cierto que nos ofreció una grata experiencia,conmuchasnovedadesen el género. Con Wacth Dogs 2, Ubisoft sigueporelcaminoquebuscaba,ofreciendounmejorjuego,máscompleto, con más novedades, con un nivel de libertadsinparangónbrindandomuchas másoportunidadesdeexpandirnuestrosestilodejuego,optandosiempre poratacardesdelassombraspirateando todoslosdispositivos,osiemprepodemoscogerunarmayliarnosabalazos. Elparkourparecequesehametidoen losjuegosdeUbisoftafuegoyespada yestejuegoseráotromásenelquelo veremosimplementadodeespectacular manera,yseránuestrogranaliadopara alcanzarlossitiosmásdifícilesalavez que escapar de lugares indeseados.

Sonmuchoslospequeñosdetallesque hacenqueestejuegoseamuchomejor, encontrandoenlalistadelosjuegosque deberíamosprobarenesteaño.Detallescomolaformadeinteractuarcon losnpc,losobjetosquenosencontramos,mejorasenelsistemadehackeo, la forma de hablar y palabras usadas hacenqueelambienteseasociemásal buscadoconestejuego.Otrodetallede graninteréseslamejoradelainterfaz gráficadeljuegojuntocontodalaforma de ver los detalles de los elementos a hackearquesehanrediseñadoparamejorarlasvivenciasdeljuegoyllegarcon unamejorintegridadalahoradejugar.

Haremosunapiñaconnuestrosamigoshaciéndonospartícipesdelgrupo y disfrutando como si en compañíanosencontráramos.Ynosoloeso, todas las conversaciones del juego seránbastantedivertidasoalmenos bienrealesyaqueahorasenotarápor dondepasemos,escucharemoscon-



>>

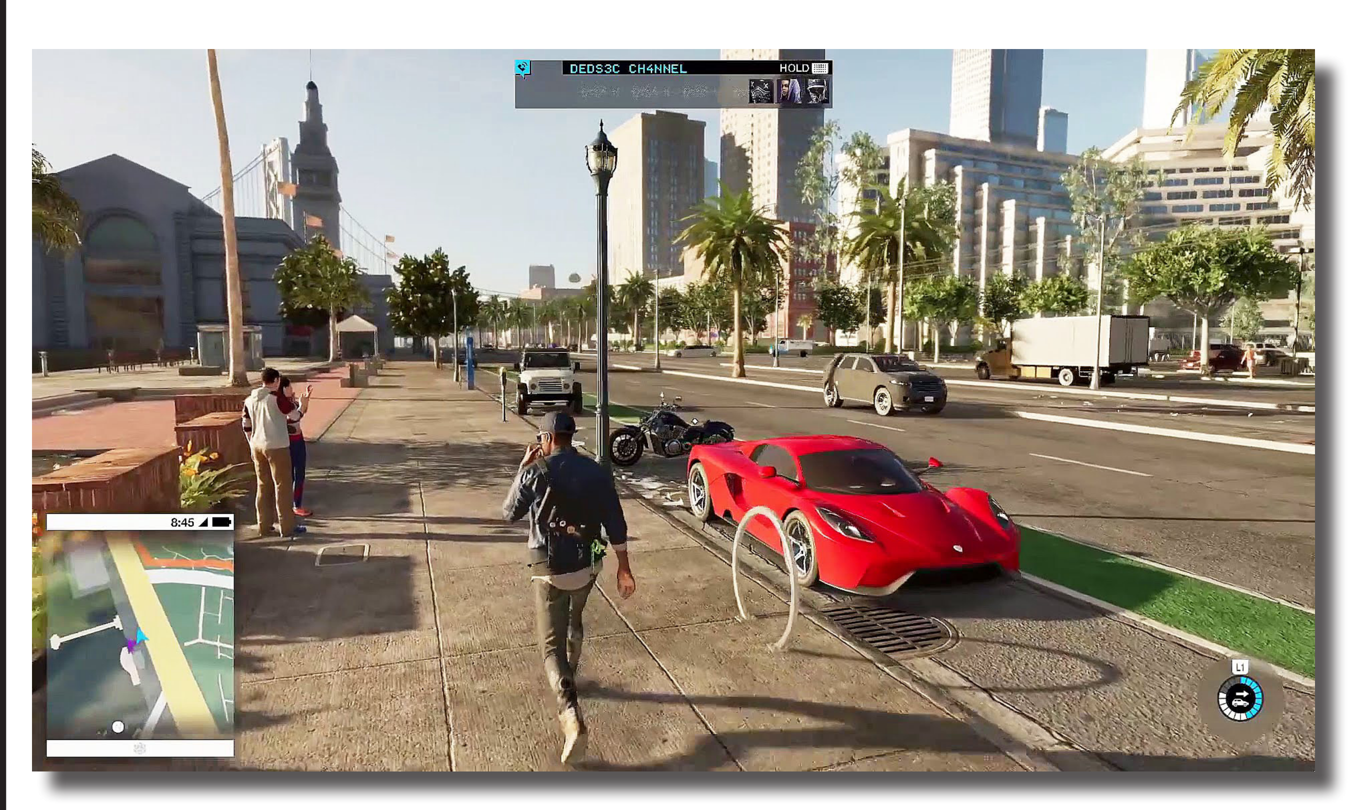
versaciones de otros o se molestarán si nos metemos donde no nos llaman.

Podemos dar muchos más detalles de las misiones secundarias, o de los modos online tanto que se mantienen del primer juego como los integrados como exclusividad en este juego pero quiero dejaros algo para que descubráis por vosotros mismos y disfrutéis de algo de sorpresa en el juego.

El entorno gráfico es excelente haciendo que el juego luzca muy bien, con un juego de luces muy bien diseñados y tanto el detalle de los personajes o gente de la calle como de los escenarios luce muy apropiado. Podían hacer dado un poco más cariño al diseño de interiores y a los personajes cuando de primeros planos se trata pero nada que hace la experiencia de juego menos atractiva.

Respecto al apartado sonoro y la traducción, puedo decir que los dos están a la altura. El juego cuenta con una traducción completa al castellano tanto subtítulos, voces como todo el contenido del juego.

El primer contenido para el juego ya está disponible, pack de contenido de T-Bone, aunque de momento solo está para Playstation 4, en unos días, el 24 de enero está también disponible para Xbox One y PC. En este pack tendremos a Raymond Kenney, conocido como T-Bone, el cual contará con un autobús escolar equipado con una pala de excavadora. El pack también ofrece un nuevo desafío cooperativo Mayhem,





con un nuevo prototipo de enemigo (el Granadero), que usa armas y tácticas muy avanzadas. Este también incluye un nuevo desafío cooperativo Mayhem, con un nuevo prototipo de enemigo (el Granadero), que usa armas y tácticas muy avanzadas. Las funciones multijugador del pack de contenido de T-Bone, así como los próximos packs de contenidos, se pueden jugar en el modo Invitado, lo que significa que si tenemos los DLC podremos jugar sesiones cooperativas con amigos que no lo tengan.

Si optáis por comprar el Season Pass además del dlc ya publicado podréis continuar con la aventura gracias a las varias horas de misiones adicionales del nuevo contenido. Con el segundo DLC tendremos tres nuevas historias del mundo de juego, destapando los mayores escándalos de San Francisco relacionados con la ciencia y la medicina y la malversación de fondos. Con el siguiente DLC tendremos otra historia totalmente nueva que nos lleva a los suburbios más oscuros de San Francisco, poniendo a Marcus en el punto de mira de la mafia rusa. Y para finalizar otros dos packs "Psicodélico" (Personaliza la apariencia de Marcus, sus armas, drones y vehículos con tu estilo preferido) y "Acceso de administrador" (Incluye sets completos de trajes, nuevos vehículos, una apariencia de dron y una nueva arma, así como la misión del Asesino del Zodíaco).

GENERO: ACCIÓN | PLATAFORMAS: PS4, XBO, PC
DISTRIBUIDORA: UBISOFT | DESARROLLADORA: UBISOFT MONTREAL

18 www.pegi.info

WATCH DOGS 2	
HISTORIA	8.5
GRAFICOS	9.1
MUSICA	8.9
JUGABILIDAD	8.9
TRADUCCION	10

NOTA 8.9

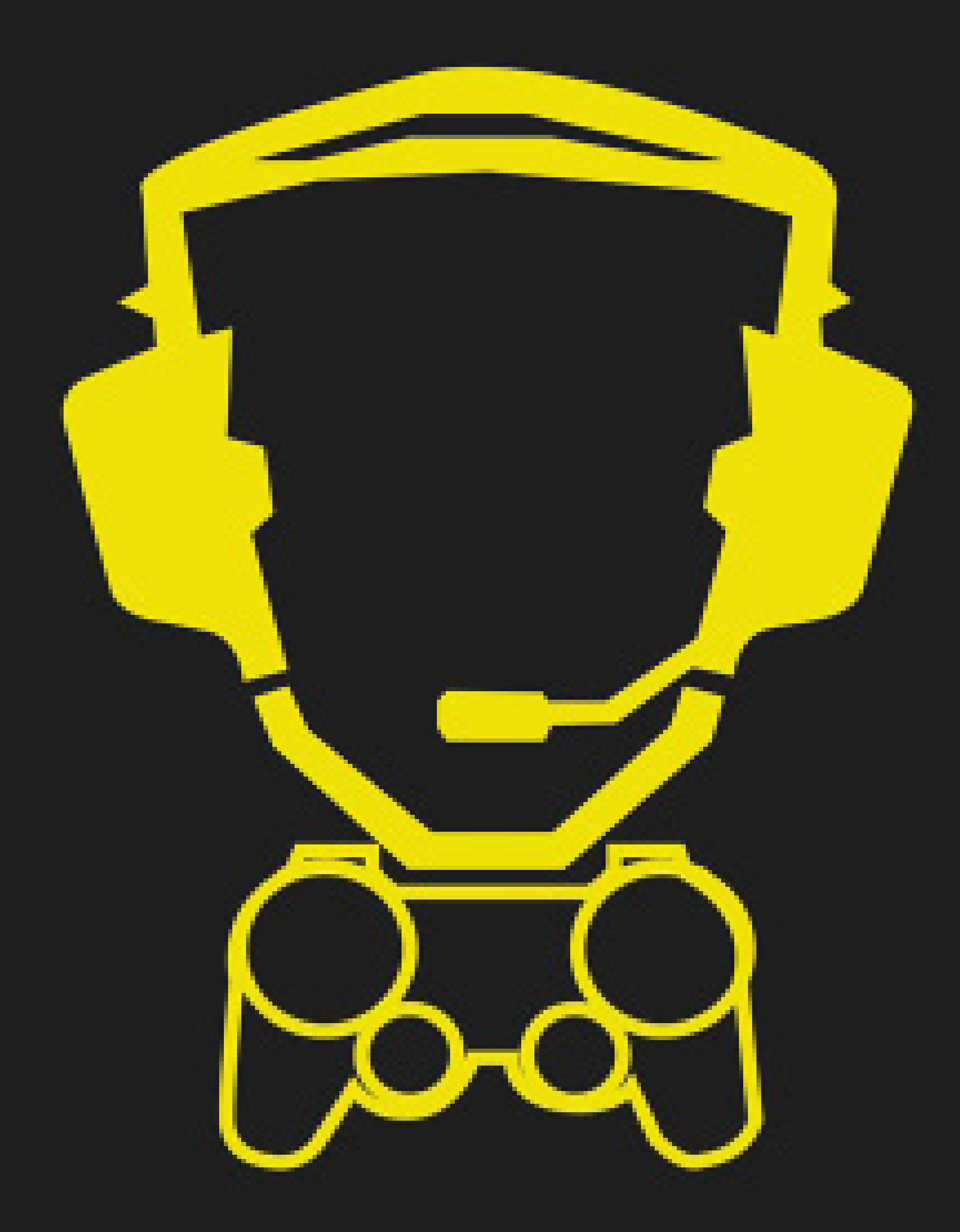


REALIZADO POR RAMÓN GOMEZ

CONCLUSIÓN

WatchDogs2esungranjuego,muycompletoentodoslosaspectosaunqueun pocoflojoenlahistoria.Losquevengáisdelanteriorjuegonotareisuncambio notorioquelohacenmuchomejorjuego,mejorandoloquenosofrecíaensudía, ygraciasaserunmundoabiertoconbuenosgráficasserácasiunimprescindible para nuestra jugoteca.





CN CARTOON NETWORK

BATTLE CRASHERS

LAS SEIS MEJORES SERIES DE CARTOON NETWORK SE UNEN PARA TRAERNOS ESTE JUEGO

Del editor de videojuegos Maximum Games en asociación con GameMill Entertainment llega el lanzamiento de original juego de acción Cartoon Network: Battle Crashers

Este divertido juego de animación reúne a los personajes de las series más populares que podemos ver en la televisión de Cartoon Network. En ella Tito Yayo la lía jugando sin querer con el espacio tridimensiaonal, juntando a los protagonistas de cada uno de los distintos mundo, brindándonos la posibilidad de jugar con seis personajes, siempre y cuando los hayamos desbloqueado, pudiendo ir intercambiando entre uno y otro durante cualquier momento de la batalla. No solo podemos cambiar cuando queramos, sino que será recomendable porque cada uno tendrá habilidades únicas que nos serán de utilidad en distintos momentos de la partida, aunque también es cierto que la dificultad del juego no será excesiva y no será necesario tener tan en cuenta estos cambios.

Los personajes que podemos usar para jugar son Steven Universe (de Steven Universe), Gumball (de El asombroso mundo de Gumball), Clarence (de Clarence), Uncle Grandpa (de Uncle Grandpa, conocido en España como Tito Yayo), así como las parejas de amigos Finn & Jake (de Hora de Aventuras), y Mordecai & Rigby (de Regular Show, traducido en España como Historias Corrientes). Creo que conoceréis a todos y tan disparatada como parece esta mezcla será este juego con el que disfrutaremos de unas cuantas horas de diversión.

El juego cuenta con 24 niveles llenos de acción dentro de una campaña individual y de un buen modo cooperativo donde estaremos disponibles hasta cua-



trojugadoresensuversiónparaPlaystation4.Duranteestosnivelesademás delaspantallasnormalescontaremos conpantallasespecialesytambiéncon poderososenemigosfinalesdondetendremosqueseguirunospatronespara acabarconellos.Mejorarlashabilidadesdelospersonajesparadesbloquear nuevosataquesseráunalicientecon el que usar todos los personajes haciéndonosmáspoderososyalocadamente poderosos. Lo mejor de cada personaje es que es único, cada uno llegaconunarmadistinta,yconunas habilidadesexclusivas,ysolodesbloquearemosnuevashabilidadesdeestos personajes si jugamos con ellos. Comopodemoscambiardepersonaen cualquiermomento,solopulsandouna tecla,esmuyrecomendablesprobar todosporasíveremosrealmenteque habilidadesnosofreceestepersonaje.

Aunque el juego agradará mucho a losmáspequeñosporlospersonajes queincluye,porelmundobienrecreado,porenemigosquenosrecordarán a cada una de las series que vemos portelevisión,tambiénseráentretenidoparalosmásadultos,sobretodosi hacemosusodelmodocooperativojugandodivertidaspartidasusandoasus alocadospersonajes.SiesciertoquenopodemosesperarqueCartoonNetworkBattleCrasherssea un gran juego ya que es bastante sencillo en su sistemadecombate,conunahistoriafloja,basandosufuerteenquecuentacon lalicenciadetodasesasseriesconlospersonajesqueconocemos,lasvoces originalesymuchosdetallesquenosrecordaránacadaunodelosmundo.









ENTRE LA ESPADA Y LA PARED

Japón necesita de sus mejores guerreros para impedir que las rebeliones y conspiraciones que se están llevando a cabo tengan lugar. El destino del país está en nuestras manos

ShadowTactics:BladesoftheShogun nostrasladaaunjuegodondecada decisiónquetomemospuedesuponer nuestramuerteovida,ocomopodemos denominar,unjuegodeestrategiatáctico.

Nossituamosen1615,concretamente enJapón,dondeungrupoderebeldes quiereromperlaarmoníadelpaís,de estemodosereclutaacincosoldados conhabilidadesconcretasindividuales.

Enprimerlugartenemosalpersonaje queutilizamosnadamáscomenzarla partida,unninjallamado Hayato,es ágilypermitelanzarshurikensalenemigodesdesusescondrijos.Porotra partetenemosalsamuráiMugen,es unpersonajelento,peroconataques que nos permitirán acabar con varios enemigos a la vez. Yuki, experta enatraeralenemigoycolocartram-







pas. Aiko, su capacidad para camuflarse y Takuma, nuestro francotirador.

Estos cinco personajes son esenciales y vitales para poder ir avanzando por los difíciles mapas, y digo difíciles porque un pequeño error supondrá que un ejército venga a nosotros y acabará pidamente con nuestras vidas. Podremos tirarnos grandes minutos esperando a realizar nuestros movimientos mientras estudiamos todo lo que hay alrededor, como pueden ser arbustos o casas para escondernos, soldados que puedan ser quitados de el medio sin ser vistos, ir moviéndonos por detrás… Un sinfín de estrategias que se convertirán en nuestro nuevo camino para poder continuar o pasar a la tumba. Los enemigos reaccionarán ante nuestros pequeños movimientos, y si ven un cuerpo cuidado, porque sabrán que alguien puede estar rondando.

Podremos ir alternando entre los personajes en un mismo escenario, mientras uno lo podemos tener esperando escondido, con otro podemos llamar la atención.

El camino no es fácil, Shadow Tactics nos quiere poner las cosas difíciles, en la que nos encontraremos con mapas llenos de enemigos en las que cada uno desempeñará un rol distinto. A nuestra disposición hay tres modos de dificultad, pero aún así, nos tendremos que convertir en sombras para no ser vistos.

El juego consta de una cámara isométrica (vista desde arriba), podremos ir deslizándonos por el mapa para ver puntos de interés o enemigos. Iremos además intercambiando movimientos, pero sobre todo el objetivo es no ser visto.

Gráficamente se nos muestran escenarios muy bonitos y detallados, acordes con la época. Podemos decir que es divertido, que lo sufriréis, ya que posiblemente veréis la muerte numerosas veces, pero que hará que creemos caminos que no veíamos y cada paso que demos, será satisfacción personal. Una aventura que no puedes dejar escapar.



TÁCTICAS EN LAS SOMBRAS


EN EL PRÓXIMO NÚMERO...
HORIZON: ZERO DAWN
ASSASSSIN'S CREED THE EZIO COLLECTION
MASS EFFECT: ANDROMEDA
#REVISTAFORGAMERS
CREATIVE FUTURE GAMES
CONOCE SIEMPRE LAS ULTIMAS NOVEDADES
SIGUENOS EN
YouTube
FOTOGRAFÍA: ALVARO NARANJO